# Joypad

Le magazine des consoles

N° 84 Mars 1999

Dreamcast N64 PlayStation Arcade

## Spécial course
ega Rally 2 (DC)
ran Turismo 2 (PS)
Rally 2 (PS)

## Zelda
Game Bo
Color
Un chef-d'oeuvre

196 Pages




## Final Fantasy VIII (PS)
e test complet !



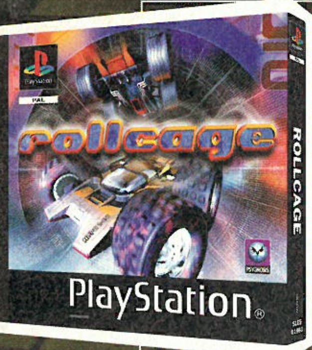


# Metal Gear sauve l'honneur




**L'import serait-il le dernier recours des joueurs en ce mois de mars 99 ? Du Final Fantasy VIII, du Gran Turismo 2 (qui s'annonce exceptionnel) et du Sega Rally 2 suffisent à nous faire dire que la PlayStation n'a pas fini de faire parler d'elle et que la Dreamcast est enfin bien partie. Enfin, car avant Sega Rally 2, aucun titre ne nous avait autant donné de sensations. Ce soft prouve ostensiblement, s'il en était besoin pour les sceptiques, que la Dreamcast dépasse technologiquement parlant ses concurrentes. PlayStation comme Nintendo 64, ce qui ne semblait pas trop difficile pour cette dernière. Heureusement, Solid Snake et Konami sauvent l'honneur et créent la seule actualité officielle valable du mois. Cela dit, avait-on besoin de plus ?**

T.S.R.


rollcage
ROLLCAGE
PlayStation


LAP 02 OF 03
6th
358

1


292
307

2


LAP 02 OF 03
364

3


PSYGNOSIS

ATD

PlayStation

PC
CD

# sommaire

## La folie automobile

Ce mois-ci est à placer sous le signe de la simulation automobile ! Entre le sublime Sega Rally 2 sur Dreamcast et les futures pointures à quatre roues made in PlayStation, l'avenir vidéo-ludique à court terme sera marqué par la vitesse. Rassurons tout de suite les allergiques, Metal Gear Solid est arrivé, enfin ! Avec lui, le sublime Zelda sur GB Color et l'incontournable Final Fantasy VIII, pour lequel nous n'avons pas hésité à reculer nos dates de bouclage afin de vous offrir le test en exclusivité. Régalez-vous !



## Psygnosis, c'est fini ?

*La nouvelle (rumeur ?) est tombée tel un couperet : Psygnosis Angleterre vient de licencier tout son personnel , soit 72 personnes ! Chez Psygnosis France, c'est l'expectative. Tout le monde se pose des questions, mais personne ne sait rien. Officiellement. Alors, peut-on réellement parler de fin inéluctable de l'un des éditeurs les plus en vue du jeu vidéo mondial ? Le suspens reste entier...*


Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex
tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps @ club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse @ club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom @ club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin

Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv'), Serge Février, Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood).
Pour contacter la rédaction : redacpad @ club-internet.fr
Numéro Proméventе : 01 41 34 95 87

LA MAQUETTE
1er rédacteur graphique : Christophe Gourdin
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Urruela.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientele : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 299 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 01 44 89 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Julo

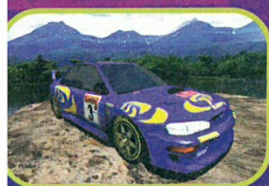
Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture Gran Turismo 2 © Sony C.E.J

Dépôt légal à parution.

# Joypad

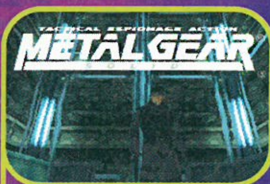
JOYPAD 84 MARS 1999

# Tests et Zooms



## ZOOM

Quoi ? Vous ne voulez pas savoir ce que nous réserve le marché japonais ? Non, ne me baillonnez pas ! MMmmhhrrll... 95




## TEST

Je m'en fiche, vous pouvez détruire ma collection de Pin's ! Bon, ce mois-ci, nous consacrons pas moins de 10 pages à Metal Gear Solid et parlons aussi de sports. Eh oui, FIFA 99 N64... Maintenant allez vous-en ! 129



## ARCADE

Et top ! Je suis le sujet de la rubrique arcade, mon titre commence par Fatal et se termine par Fury... Oups ! Vous avez gagné une encyclopédie Larousse. 172



## ASTUCES

Plus de blagues pourries mais des farces encore plus débiles au programme. Ça ne s'arrange décidément pas... 178



# Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

## Le retour d'un chef-d'oeuvre

Gran Turismo 2 dévoile enfin ses premières images. Presqu'un an, jour pour jour, après la première mouture, Sony lâche les chevaux, pour le plus grand bonheur des fans. Savourez et... patientez ! (page 8).

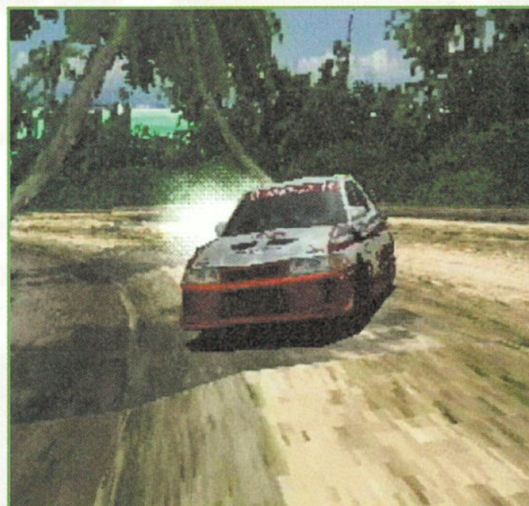
Editeur : Sony C.E.J.
Machine : PlayStation
Dispo. Europe : Dernier trimestre 99

# Gran Turismo 2

## Le retour de la simulation auto du siècle

PLUS D'UN AN APRÈS SA SORTIE DANS L'HEXAGONE, GRAN TURISMO NE CESSE D'ENTHOUSIASMER LES FONDUS DE BELLES MÉCANIQUES. APRÈS ÊTRE PARVENU À ÉCOULER PLUS DE 6 MILLIONS D'UNITÉS À TRAVERS LE MONDE, SONY VIENT ENFIN DE LEVER LE VOILE SUR LA SUITE DE SA SIMULATION AUTOMOBILE ULTIME. PLUS QU'UNE SIMPLE RÉACTUALISATION, UN NOUVEAU STANDARD EST EN TRAIN DE NAÎTRE.

Parvenir à surpasser Gran Turismo, toujours considéré à l'heure actuelle comme LA simulation automobile sur console, n'est pas une tâche aisée. Jusqu'à présent, malgré les nombreuses tentatives de la concurrence, il faut se rendre à l'évidence : aucun titre ne parvient à égaler la performance du chef-d'oeuvre de Sony. Pourtant, en n'utilisant « que » 75 % de la puissance de la PlayStation, GT premier du nom ne poussait pas la console dans ses ultimes retranchements. L'objectif de sa suite a le mérite d'être clair : combler toutes les lacunes du précédent volet, optimiser à 100 % le hardware de la machine et surtout réussir à allier quantité et qualité ! Renforcée par l'arrivée d'une trentaine de nouveaux designers, l'équipe d'origine s'affaire depuis quelques mois déjà derrière des claviers d'ordinateurs, un pad à la main ou bien dans l'habitacle d'une des 400 voitures présentes (!) pour cette suite aux allures de perfection ludique.







*L'attention portée au réalisme des décors est une des principales améliorations. Mais pas de panique, les bolides restent toujours aussi impressionnants.*



Le modèle physique de la Mini Austin, ainsi que celui des 400 autres véhicules de GT2, bénéficient d'un rendu hallucinant.

## UN SOUVENIR DE FRANCE

*Il n'y a pas à dire, Sony France est l'une des plus généreuses filiales du géant nippon. Pour preuve, après avoir offert une Porsche, une Viper et une Harley-Davidson dans le cadre de divers concours, la branche française a souhaité remercier à sa manière l'équipe à l'origine de la série (eh oui, c'est parti pour durer) des Gran Turismo. Ainsi, à l'occasion de la dernière course des 24 Heures du Mans, le producteur Kazunori Yamauchi s'est vu remettre le casque d'Olivier Panis, pilote de l'écurie Prost Grand Prix sponsorisée par Sony, bien évidemment. Amateur des routes sinueuses du Sud de la France dès qu'il en la possibilité, M. Yamauchi ne manque pas de brandir ce casque. Un cadeau qui semble avoir fait un heureux, c'est beau la générosité.*

### DE LA PUISSANCE SOUS LE CAPOT

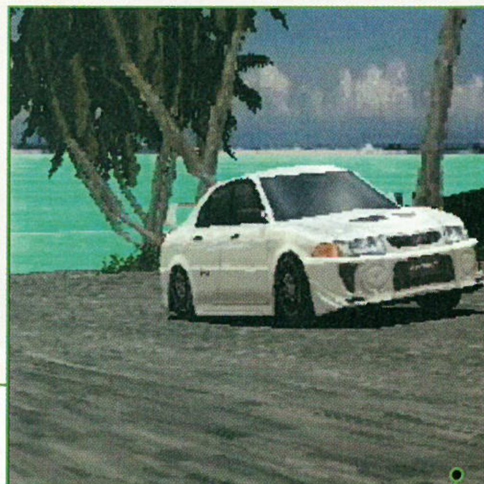
Afin de se démarquer du premier GT, l'équipe de développement de cette suite a souhaité intégrer un plus large panel de sélection des véhicules. Outre l'aspect quantitatif proprement impressionnant, la variété sera de mise puisqu'on retrouvera de nombreuses voitures de marques japonaises, américaines mais aussi européennes dont certaines en provenance directe de France ! Qui sait, certains auront peut-être la chance de conduire virtuellement leur propre auto. Cependant, les deux principales évolutions que vous rencontrerez se rapportent à l'esthétique des circuits ainsi qu'à une amélioration sensible de l'Intelligence Artificielle de vos concurrents. Après avoir doublé le nombre de circuits accessibles (ce qui nous fait désormais une quarantaine de tracés tout de même), après avoir varié les destinations (une course à Tahiti, une autre au coeur de Seattle, une à travers les rues de Rome, une encore empruntant les routes de la Côte d'Azur...), les développeurs ont jugé bon de revoir à la hausse la qualité graphique de ces environnements. Si pour GT, la surprise provenait du réalisme de la modélisation des véhicules, désormais le cadre même des courses deviendra aussi un régal pour les yeux. D'accord ce n'est pas encore du Sega Rally 2, mais comparé à tout ce qui se fait sur PlayStation, le résultat est exceptionnel. Hmm... en parlant de Sega Rally, sachez qu'en plus des traditionnels circuits, GT2 comprendra des courses à étapes typiques des rallyes. Et là, ça va « check pointer » à mort, c'est moi qui vous le dis.



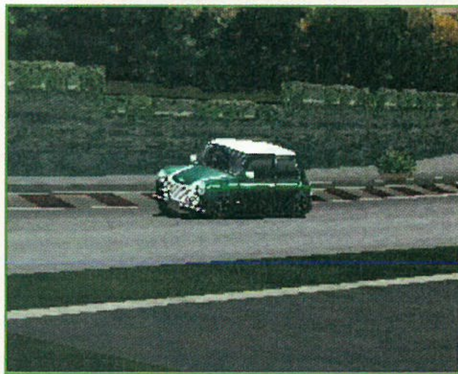
Dans les secteurs de rallye, il sera indispensable de maîtriser la technique du dérapage à la perfection.

### TOUJOURS PLUS DE SENSATIONS

En ce qui concerne l'I.A., attendez-vous à un remaniement en profondeur. Désormais vos concurrents adopteront des styles de conduite « humains »... Ne comprenez pas par là « conduite pépère », mais plutôt qu'ils ne seront jamais à l'abri d'un dérapage incontrôlé, d'une fausse manoeuvre, etc. Dans le même temps, les courses gagneront en intensité puisque les groupes de poursuivants resteront généralement assez compacts, toujours à la limite, afin de tenter les dépassements les plus périlleux. Un gage de ralentis d'anthologie, mais aussi de belles frayeurs durant la course. Il va falloir se battre, défendre ses positions mètre après mètre ! Toutefois, j'en entends qui piaffent d'impatience. Plus que quelques lignes et toujours pas la moindre info concernant les réglages techniques, les bidouillages de moteurs en tout genre. Bon, eh bien, sur ce chapitre sachez, qu'une fois de plus, tout a été revu à la hausse. Toujours plus de paramètres à régler, une complète réactualisation des données télémétriques des bolides. En un mot, ce qui fait la quintessence de la simulation a bénéficié d'un soin tout particulier. Bref, si vous ajoutez à cela une amélioration du rendu sonore, l'utilisation de la Pocket Station qui devrait sortir dans le courant de l'été en France permettant de « kitter » et roder votre bolide de rêve, la compatibilité JogCon (la nouvelle manette à pseudo retour de force de Namco) et des milliers de surprises encore non dévoilées, il y a fort à parier que Gran Turismo 2 va encore ruiner pas mal de nos nuits... Mais qui oserait s'en plaindre ? Des noms, je veux des noms !



Fini les circuits parfois un peu ternes ! GT2 vous entraînera vers les plus beaux parcours du globe, à commencer par ceux de notre bonne vieille Côte d'Azur !



## LA PLAYSTATION SE DONNE A FOND

*Réaliser une simulation automobile atteignant un tel réalisme requiert une puissance de calcul impressionnante. Gran Turismo 2 pousse la PlayStation dans ses derniers retranchements. Ainsi la gestion des modèles physiques représente 50 % de la puissance de calcul, le reste du jeu comprenant les graphismes dans leur globalité (affichage de textures, applications des effets de lumière en temps réel, etc.) ne pouvant se servir que de la moitié restante ! Ainsi on comprend mieux la complexité de la tâche des programmeurs qui doivent se battre avec la console, afin d'en tirer la quintessence. Mais quel résultat et quelle récompense !*

PAR GOLLUM

EDITEUR : GT INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : MAI 1999

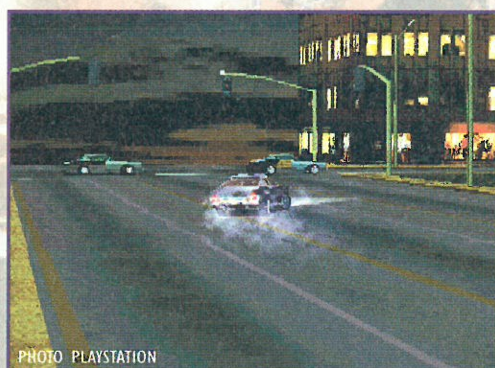
# Driver

## Highway to Hell




CHAUFFARDS DU DIMANCHE, FOUS DU VOLANT, FANS DE COURSES-POURSUITES, PSYCHOPATHES DE L'ASPHALTE, PROSTERNEZ-VOUS : DRIVER, LA PLUS DÉJANTÉE DES SIMULATIONS DE CAISSES POINTE LE BOUT DE SON NEZ SUR PLAYSTATION. ASTIQUEZ LES V8, ATTACHEZ VOS CEINTURES ET PRÉPAREZ-VOUS À FAIRE PARLER LA POUDRE. ROCK 'N ROLL !

Driver, en anglais, ça veut dire conducteur. Un titre simple, efficace et qui résume parfaitement le concept du jeu : prendre le volant d'un bolide tout droit sorti des années 70 et conduire comme un fou furieux à travers les rues encombrées de quatre villes ricaines fidèlement reproduites. Basique ? Pas si sûr. En fait, Driver propose, d'un côté, un pilotage super-minimaliste, avec une prise en main quasi immédiate et, de l'autre, un système de missions complexes, dignes d'un scénario de polar. En tant que flic infiltré dans les bas-fonds de la corruption, vous devrez remplir de nombreux « contrats » pour le compte des mafias locales. Au nombre de 44, ces derniers sont scénarisés à outrance et ont pour but de vous immerger totalement dans l'univers seventies du jeu.


PHOTO PLAYSTATION

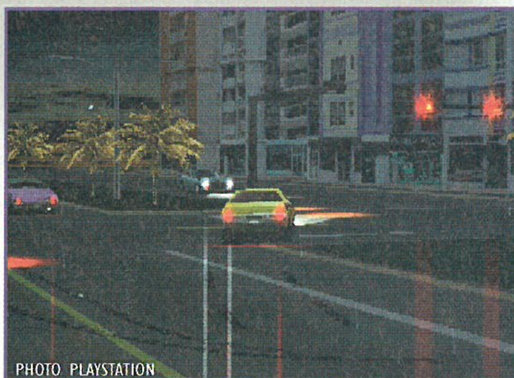
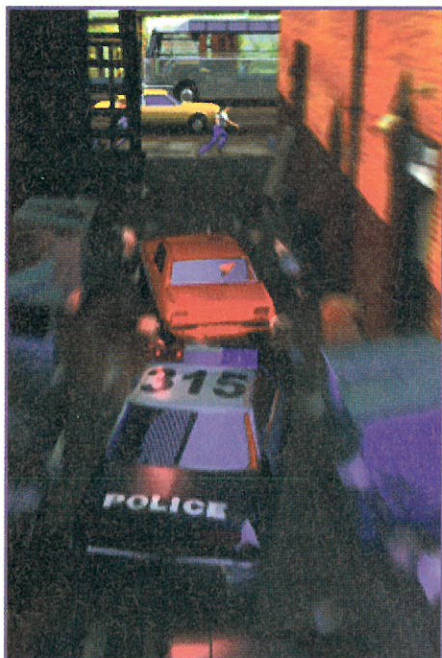

PHOTO PLAYSTATION



PHOTO PLAYSTATION



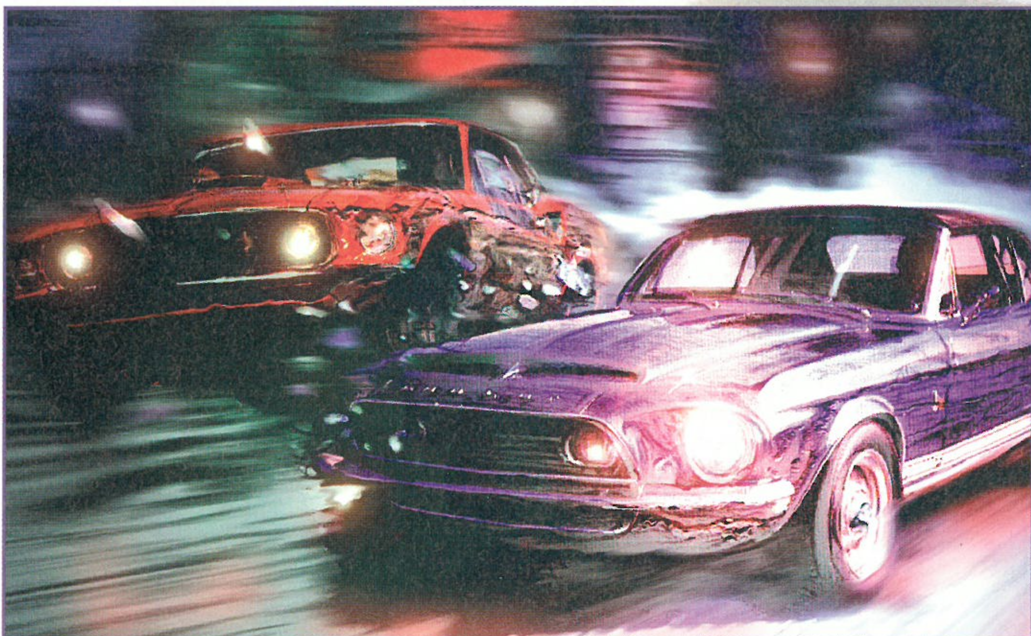



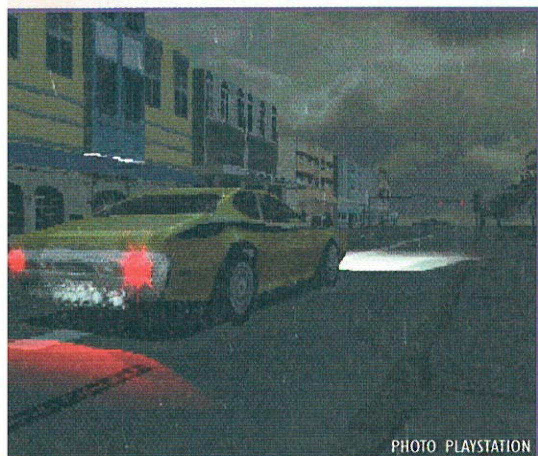

PHOTO PLAYSTATION

*Certaines missions se déroulent la nuit. Ses escapades nocturnes permettent d'admirer les effets de lumière.*

## MUSCLE CARS EN PAGAILLE



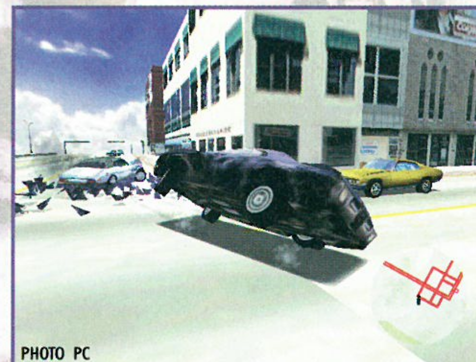
*Dans Driver, vous pourrez piloter 14 caisses différentes. Le point commun entre tous ces véhicules est leur appartenance à l'époque faste des années 70 : gros V8 blindés de chevaux rugissants, suspensions « chamalows » et consommation pantagruélique ! Seulement voilà, les développeurs de Reflections n'ont pas eu le droit de réutiliser les noms exacts de vrais modèles. Peu importe, ils ne se sont pas privés pour en reproduire le design des carrosseries. Au programme, vous prendrez donc le volant de véhicules ressemblant à une Buick Skylark, une Pontiac Firebird, une Ford Trans Am, une Cadillac Eldorado, une Dodge Charger, une Ford Torino (comme celle de Starsky & Hutch, mais sans la bande blanche « Nike-like »), une Ford Mustang...*

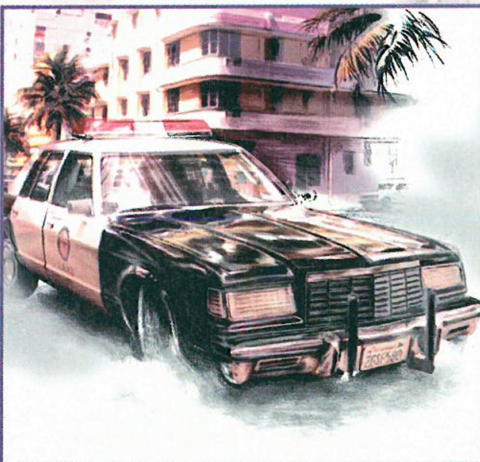

PHOTO PLAYSTATION

## NATURAL BORN DRIVER

A l'heure actuelle, les missions n'ont pas encore toutes été conçues par les développeurs de Reflections, mais celles que nous connaissons laissent d'ores et déjà planer un sentiment de richesse et de variété bienvenues. Ainsi, vos pérégrinations urbaines vous amèneront à vivre des situations dignes d'un véritable film. Dans la peau d'un chauffeur de taxi, vous prendrez en charge un truand bien connu des services de police. Il faudra le faire parler en conduisant comme un dément. Lorsqu'il aura suffisamment eu la frousse à cause de votre conduite suicidaire, il crachera le morceau ! Beaucoup plus louable sera cette mission durant laquelle vous conduirez une femme enceinte – et sur le point d'accoucher, cela va de soi - à l'hôpital (sans la tuer, SVP). Bien plus calme celle où vous prendrez en filature le chef d'un gang de motards. Diablement défoulante également celle où vous devrez exploser la vitrine d'un restaurant dans lequel déjeune un parrain de la mafia. Hautement grisante, celle où vous avez rendez-vous avec des braqueurs qui viennent de piller une banque et qui veulent prendre la poudre d'escampette fissa... Chacune de ces missions donnera lieu à des courses-poursuites dantesques, qui vous opposeront aux bienveillantes – et non moins hargneuses - forces de l'ordre, toujours promptes à vous repérer et à


PHOTO PLAYSTATION


PHOTO PC



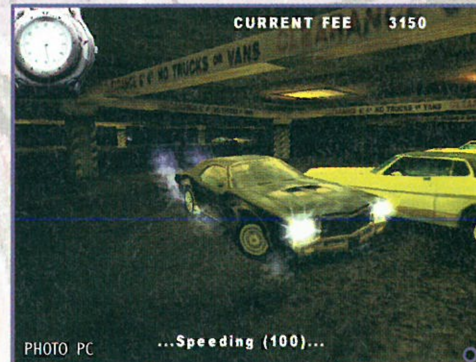


PHOTO PC

*Dans les parkings souterrains, vous pourrez vous cacher, pour éviter les flics.*



*Admirez la qualité des textures posées sur les immeubles. Un tel résultat est le fruit de nombreux repérages aux States.*

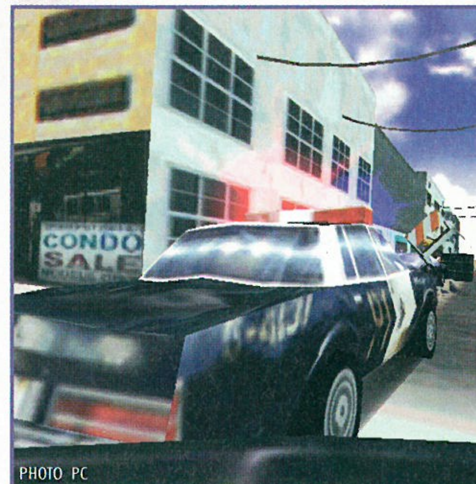


PHOTO PC

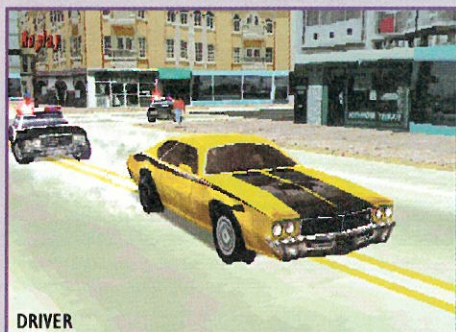
PAR FRANÇOIS TARRAIN

## DÉFORMATIONS À GOGO

*Au cours des apocalyptiques carambolages que vous ne manquerez pas de provoquer, votre véhicule subira de nombreuses déformations de carrosserie et ce, en 12 points différents. Ce souci du détail est le bienvenu, d'autant plus qu'avec l'expérience acquise sur les 2 opus de Destruction Derby, cet exercice de style semble parfaitement maîtrisé par les équipes de développement de Reflections !*



## DRIVER VS GTA


DRIVER

*De prime abord, lorsqu'on tente de rapprocher Driver d'un autre jeu existant, on pense immédiatement à GTA qui avait, à l'époque, (re)déclenché la coutumière et stupide polémique sur la violence dans les jeux vidéo. Les deux titres peuvent certes sembler assez similaires, mais lorsqu'on y regarde de plus près, ils s'avèrent en fait radicalement différents, comme nous le démontre Martin Edmondson : « Après avoir joué à Driver, on se rend compte que cette comparaison n'a pas lieu d'être. Le style graphique de GTA est proche du cartoon et l'action se déroule en vue aérienne. En plus, dans Driver, on ne doit pas écraser les piétons ou voler des voitures ! Driver est une pure simulation de courses-poursuites ! En fait, cette comparaison est très frustrante pour nous, car le développement de Driver a commencé bien avant celui de GTA. » Vous voilà prévenu : ne vous attendez pas à découvrir un GTA en 3D : Driver verse dans le « politiquement correct »... Enfin presque !*


GRAN THEFT AUTO

vous prendre en chasse ! Dès que vous commettrez la moindre entrave au code de la route, le moindre carambolage ou le plus petit excès de vitesse, toutes les patrouilles de police se ligueront contre vous et n'auront de cesse de vous stopper... mort ou vif ! A vous de faire preuve d'une infaillible dextérité au volant, de slalomer dans le dense trafic et d'emprunter les ruelles sordides les plus étroites, pour semer les sirènes hurlantes qui vous colleront au train ! Et si vous sortez victorieux d'au moins 26 de ces dangereuses missions, vous pourrez enfin savourer une des 3 séquences de fin du jeu.

## REPLAY, MON BEAU REPLAY

La volonté avouée des développeurs est de reproduire le plus fidèlement possible l'ambiance et la montée d'adrénaline distillées par les célèbres scènes de courses-poursuites chères aux séries et films des années 70. Pour se faire, l'option replay a été particulièrement soignée. Dès que vous avez fini une mission, la console enregistre votre prestation et vous offre la possibilité de jouer les directeurs artistiques. Vous pouvez positionner les angles de caméra où bon vous semble tout au long du parcours, éditer des vues personnalisées (genre scotchées au pare-chocs d'une voiture de flic qui vous poursuit) et utiliser quelques effets spéciaux, comme les ralentis. Lorsque vous serez satisfait de votre mise en scène, vous pourrez alors admirer votre replay « rien qu'à vous » et même l'enregistrer sur Memory Card pour le montrer à un pote ou à une école de police ! Un gadget bien classe qui devrait offrir à Driver un petit plus non négligeable.


PHOTO PC

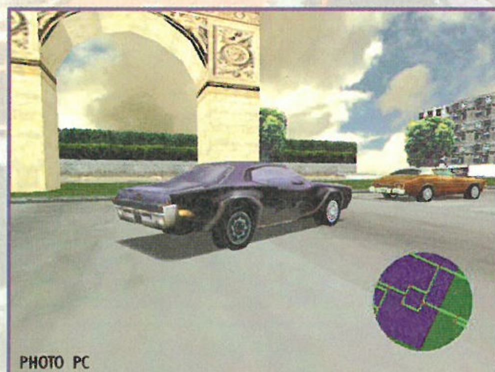
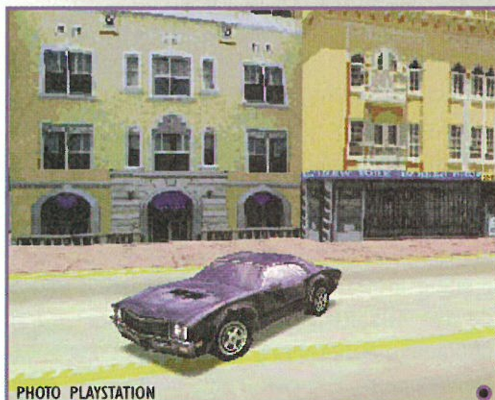

PHOTO PC


PHOTO PLAYSTATION

*Lorsque vous emprunterez d'étroites contre-allées, il ne faudra pas hésiter à exploser tous les objets qui jonchent le passage.*


PHOTO PLAYSTATION

*Admirez la qualité de modélisation des caisses. Souci du détail : vous pouvez perdre vos enjoliveurs lors de virages trop serrés !*



PHOTO PLAYSTATION

*Même si le plan de la ville n'est pas très précis, il vous permettra de vous diriger sans trop de problèmes.*

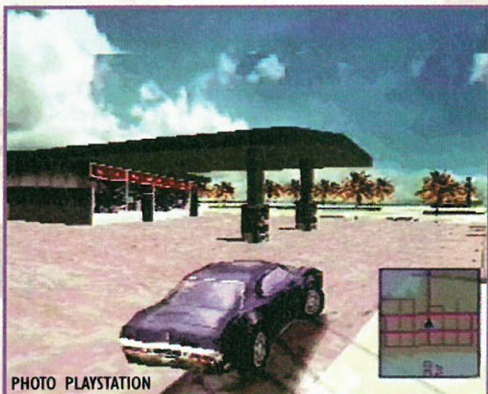


PHOTO PLAYSTATION

# L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

*Au dire de Martin Edmondson, Game Designer de Driver et patron de Reflections, l'Intelligence Artificielle est un des éléments les plus complexes à développer dans le jeu. En effet, contrairement à une simulation de caisses « classique » où les voitures se limitent à avancer d'un point A à un point B en suivant un parcours linéaire et pré-défini, Driver offre des aires de jeu ouvertes et vastes dans lesquelles la liberté de déplacement est totale. Pour schématiser, lorsque vous êtes face à un carrefour, 4 possibilités d'action s'offrent à vous : foncer tout droit, tourner à gauche, à droite ou faire demi-tour. En conséquence, les voitures qui vous poursuivent doivent pouvoir s'adapter de manière rationnelle et logique à la direction que vous avez prise ! L'Intelligence Artificielle se doit donc d'être infaillible, sans quoi les courses poursuites n'auront rien de réalistes. D'autre part, le « niveau d'agressivité » des ennemis doit, lui aussi, faire l'objet d'une attention toute particulière. Exemple : lorsque vous êtes pris en chasse par une horde de flics, dont le seul objectif est de vous arrêter, leurs réactions ne doivent être ni trop violentes (sans quoi le jeu serait trop difficile), ni trop « timides » (sans quoi le jeu serait trop facile).*



*En fait, pour bien faire, il faudrait que les attitudes de vos poursuivants soient les plus proches possible de ce qui existe dans la réalité. Hors, c'est bien connu, il n'y a rien de plus difficile à reproduire dans un jeu vidéo que l'exacte réalité ! Enfin, autre point sensible, l'I.A. des véhicules « passifs », à savoir ceux qui composent le trafic urbain. Ces derniers – contrairement à vous – respectent théoriquement toutes les règles du code de la route (stops, feux rouges, priorités...). Là encore, retranscrire de telles attitudes, en phase avec la réalité, est une tâche titanesque. Bref, les développeurs ont du pain sur la planche pour peaufiner tout cela. Car une chose est sûre : en l'absence de mode multi-joueurs, Driver se devra de proposer une Intelligence Artificielle en béton armé pour être réellement intéressant en solo. Sinon, c'est le flop assuré !*



PHOTO PC

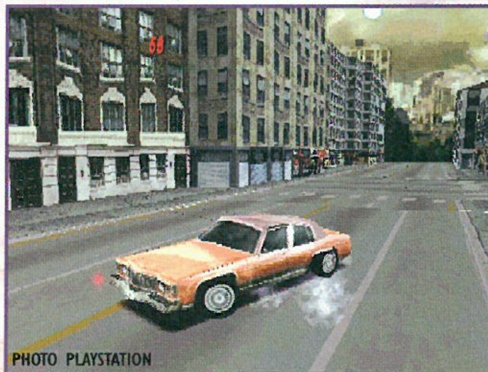


PHOTO PLAYSTATION



PHOTO PLAYSTATION

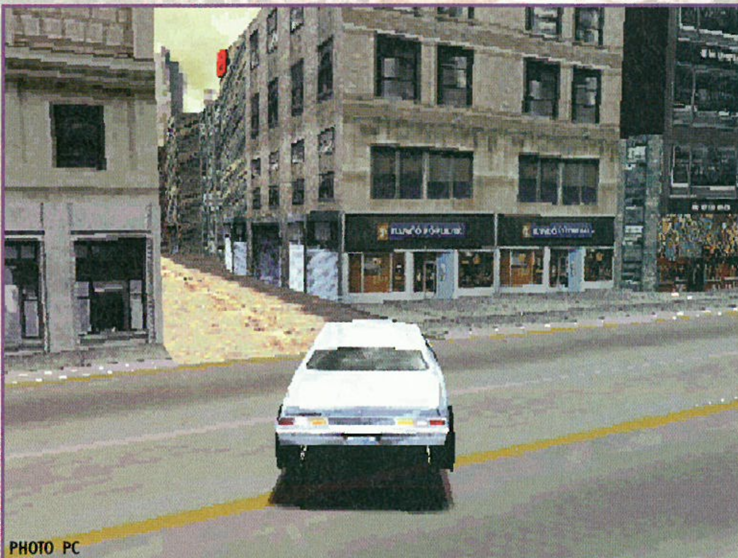
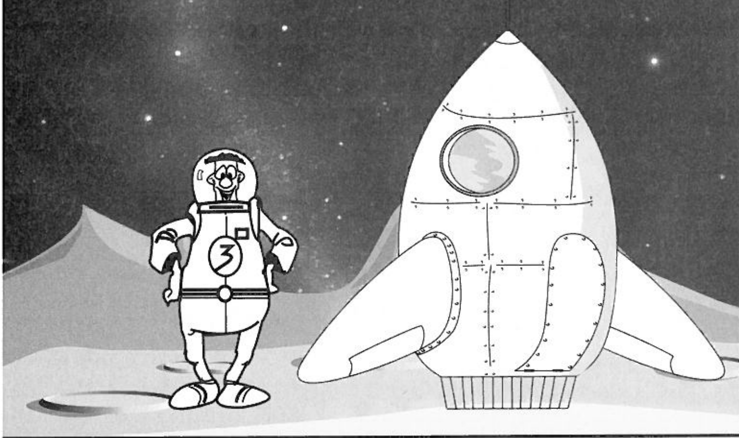


PHOTO PC




PHOTO PLAYSTATION

# ESPACE 3 games



## MEGADRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ALIEN 3 (EUR)** | **99,00** | NBA JAM TE (EUR) | 89,00 |
| BATMAN FOREVER (EUR) | 99,00 | NBA LIVE 96 (EUR) | 99,00 |
| CHAMPION WORLD CUP SOCCER | 49,00 | NFL QUATERBACK 95 (EUR) | 89,00 |
| DRAGON BALL Z (JAP) | | NFL QUATERBACK 96 (EUR) | 99,00 |
| + ADAPTATEUR | 99,00 | PHANTOM 2040 (EUR) | 49,00 |
| EARTHWORM JIM 2 (EUR) | 99,00 | REVOLUTION X (EUR) | 49,00 |
| **FIFA 98** (EUR) | **129,00** | ROLO THE RESCUE | 99,00 |
| FIFA 97 (EUR) | 99,00 | SPOT GOES TO | |
| FIFA SOCCER 96 (EUR) | 89,00 | HOLLYWOOD (EUR) | 99,00 |
| FRANCK THOMAS BIG HURT | 99,00 | ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR) | 149,00 |
| J. MADDEN 96 (EUR) | 89,00 | • MANETTE FIGHTER 2 | 69,00 |

## 3DO

| | |
|---|---|
| • MANETTE TURBO 6 BOUTONS | 99,00 |
| • MANETTE TURBO 1 | 99,00 |
| • MANETTE PANASONIC | 99,00 |
| • ADAPTATEUR MANETTE SNIN | 99,00 |
| • FLIGHT STICK (SIMULATION) | 99,00 |

**3 JEUX ACHETÉS = 1 JEU GRATUIT**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ALONE IN THE DARK 2 (VF)** | **69,00** | RETURN OF FIRE | 69,00 |
| ALONE IN THE DARK (VF) | 69,00 | RISE OF THE ROBOT | 69,00 |
| BATTLE SPORT | 69,00 | SAMPLER 2 +10 DEMOS | |
| CASPER (NTSC) | 69,00 | +TEST MEMOIRE 15 mn 79,00 | |
| CORPSE KILLER | 69,00 | SHOCK WAVE 1 | 69,00 |
| CRIME PATROL | 69,00 | SHOCK WAVE 2 | 69,00 |
| DOOM | 69,00 | SNOW JOB | 69,00 |
| FIFA SOCCER | 69,00 | SPACE HULK | 69,00 |
| FLYING NIGHTMARE | 69,00 | SPACE PIRATE | 69,00 |
| HELL | 69,00 | STAR BLADE | 69,00 |
| IMMERCENARY | 69,00 | STATION INVASION | 69,00 |
| INCREDIBLE MACHINE | 69,00 | STELLA 7 | 69,00 |
| IRON ANGEL | 69,00 | STRIKER | 69,00 |
| JOYPAD PANASONIC | 69,00 | SYNDICATE | 69,00 |
| KING DOM : THE FAR REACHES | 69,00 | TOTAL ECLIPSE | 69,00 |
| LAST BOUNTY HUNTER | 69,00 | VIRTUOSO | 69,00 |
| OLYMPIC GAMES | 69,00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 69,00 |
| PEEBLE BEACH GOLF | 69,00 | WING COMMANDER 3 | 69,00 |
| PSYCHIC DETECTIVE | 69,00 | ZNADNOST | 69,00 |
| QUARANTINE | 69,00 | | |

## SUPER NINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| TERIX | 99,00 | PRINCE OF PERSIA 2 | 99,00 |
| TMAN FOR EVER | 99,00 | REALM | 99,00 |
| OM | 99,00 | REVOLUTION X | 99,00 |
| GANE | 99,00 | SCHTROUMPFS | 99,00 |
| USION OF TIME + GUIDE | 99,00 | SECRET OF EVERMORE + GUIDE | 99,00 |
| DGE DREDD | 99,00 | SPIROU | 99,00 |
| LER INSTINCT | 99,00 | STARTRECK DEEP | 99,00 |
| ROI LION | 99,00 | SUPER BC KID | 99,00 |
| CKY LUKE | 99,00 | SUPER METROID + GUIDE | 99,00 |
| RTAL KOMBAT | 99,00 | TIMON ET PUMBA | 99,00 |
| **A LIVE 97** | **99,00** | TINTIN AU TIBET | 99,00 |
| L 96 | 99,00 | TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL | 99,00 |
| CAR | 99,00 | WRESTLEMANIA | 99,00 |
| WER PIGGS | 99,00 | • MANETTE ASCII | 99,00 |
| EHISTORIC MAN | 99,00 | • ALIMENTATION SECTEUR | 199,00 |
| | | • PRISE PERITEL | 149,00 |

## NEO GEO CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| **NEO GEO CD** | **1990 F** | OF DARK COMBAT | 199,00 |
| **JOYSTICK ARCADE** | **399,00** | POWER SPIKES | 149,00 |
| AERO FIGHTER 2 | 199,00 | PULSTAR | 199,00 |
| GALAXY FIGHT | 199,00 | RAGNAGARD | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 96 COLL. | 99,00 | **REAL BOUT 2 SPECIAL** | **199,00** |
| KING OF FIGHTER 97 | 199,00 | SAMOURAI SHODOWN 4 | 199,00 |
| KING OF FIGHTER 98 | 399,00 | SUPER SIDEKICK 2 | 199,00 |
| MAGICIAN LORD | 199,00 | TWINCLES TALES | 199,00 |
| NGCD AGRESSOR | | VIEW POINT | 199,00 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| **ONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER** | **399 F** |
| **ONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR** | **349 F** |
| **ONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR** | **499 F** |
| **ONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR** | **329 F** |
| **AME BOY CAMERA** | **349 F** |
| **MPRIMANTE** | **399 F** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| LEWAY | 149,00 | MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR) | 199,00 |
| TEROID (COULEUR) | 249,00 | MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR) | 229,00 |
| **AIN DRAIN** | **199,00** | NBA JAM | 99,00 |
| GS BUNNY | 169,00 | NBA JAM/COULEUR | 199,00 |
| GS BUNNY (COULEUR) | 249,00 | ODD WORLD | 199,00 |
| ST A MOVE 3 | 199,00 | POP UP | 99,00 |
| **STELVANIA** | **199,00** | **POCKET BOMBERMAN(COULEUR)** | **169,00** |
| OL HAND (COULEUR) | 199,00 | POWER QUEST (COULEUR) | 249,00 |
| **UPE DU MONDE** | **199,00** | **QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)** | **249,00** |
| TTHROAT ISLAND | 99,00 | ROGER RABBIT | 169,00 |
| NKEY KONG LAND 2 | 169,00 | SMALL SOLDIERS | 229,00 |
| SNEY MULAN | 229,00 | STREET FIGHTER 2 | 169,00 |
| NKEY KONG LAND 3 | 249,00 | TAMAGOSHI | 99,00 |
| CK TALES | 169,00 | TARZAN | 129,00 |
| RRARI | 129,00 | TETRIS | 199,00 |
| RGOYLES QUEST | 129,00 | TETRIS DE LUXE COULEUR | 169,00 |
| **EMON MYSTICAL LEGENDS** | **199,00** | TRACK N FIELD | 169,00 |
| **ME & WATCH GALLERY** | | **TUROK** | **149,00** |
| **ULEUR)** | **169,00** | **TUROK 2 (COULEUR)** | **199,00** |
| RCULE | 199,00 | V-RALLY | 229,00 |
| TERNATIONAL STAR SOCCER | 199,00 | V-RALLY (COULEUR) | 249,00 |
| LER INSTINCT | 169,00 | WARIO LAND 2 (COULEUR) | 249,00 |
| NG OF FIGHTER 98 | 229,00 | WWF WARZONE | 199,00 |
| LIVRE DE LA JUNGLE | 169,00 | ZELDA (COULEUR) | 249,00 |
| ROI LION | 169,00 | | |
| S SCHTROUMPFS (COULEUR) | 199,00 | | |
| RIO LAND | 169,00 | | |
| RIO LAND 2 | 199,00 | | |
| ONOPOLY | 229,00 | | |

**ACCESSOIRES**

| | |
|---|---|
| • ECRAN GB | 35,00 |
| • LOUPE AVEC LUMIERE | 49,00 |
| • BATTERY PACK (GB POCKET) | 99,00 |

## AUTRES

**Néo Géo Pocket 495 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| BASEBALL STAR | 249,00 | TENNIS | 249,00 |
| KING OF FIGHTER R1 | 299,00 | PUZZLE | 249,00 |
| STORY OF MARY | 249,00 | NEO GEO CUP FOOT | 249,00 |
| | | SAMOURAI SHADOWN | 299,00 |
| | | CHERY MASTER | 249,00 |

**Néo Géo**

**CONSOLE 1990F**

| | |
|---|---|
| FATAL FURY II | 199,00 |
| **KING OF FIGHTER 98** | **1690,00** |
| **LAST BLADE 2** | **1690,00** |
| WORLD HEROES II | 199,00 |

**Nomad** + ADAPTATEUR MULTIJEUX **690 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

**Nec** CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

GAME GEAR + 1 JEU 449F

**Jaguar** TOUS LES JEUX À **49 F**

**ENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23**



PASSE T
COMMAN
SUR
3615
ESPACE

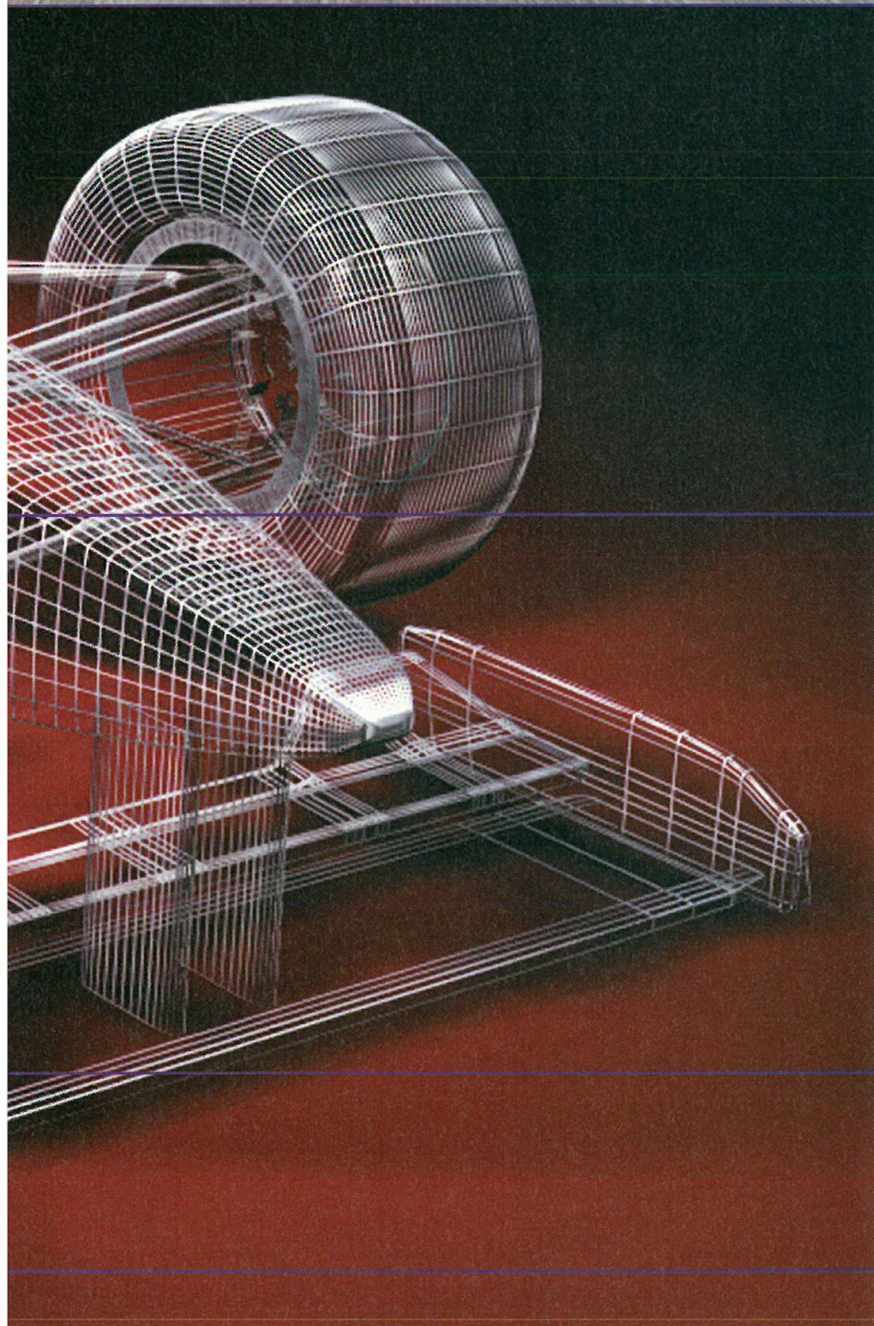
# Ubi à toute vitesse !

**Trois versions du même jeu développées en Chine, au Canada et en France, il n'y avait qu'Ubi Soft et sa soif de conquête mondiale pour oser une chose pareille ! Le résultat : un Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 décliné sur PlayStation, N64 et Dreamcast, pour le plus grand bonheur des fans de F1... et d'arcade !**

# Monaco Grand Prix Racing Simulation 2





Pour découvrir les trois moutures de Monaco GP 2, Ubi Soft nous a invités au Canada et plus précisément à Montréal, où se trouve un de ses nombreux studios de développement interne. Situé dans des locaux spacieux et super clean, Ubi Soft Canada emploie quelques 350 personnes, entièrement dévolues aux projets de la firme. Ainsi, depuis juillet 1997, date de création du studio, S.C.A.R.S., Buck Bumble, Redline Racer (PC), Rayman 2 ou Tonic Trouble ont vu le jour entre ces murs immaculés. Aujourd'hui, deux nouvelles productions sont sur le feu : Monaco GP 2 sur N64 et Speed Busters sur Dreamcast (voir encadré). Les autres moutures de Monaco GP 2 étant, quant à elles, développées en Chine (PlayStation) et en France (Dreamcast). Ubi Soft a profité de notre visite au Canada pour nous en proposer des versions largement avancées. Rencontre avec la F1, au pays des caribous !

## Trois versions, trois visions

Première constatation, après avoir joué aux trois versions du jeu : nous sommes en présence d'un titre foncièrement tourné vers l'arcade. Ne vous attendez donc pas à une véritable simulation hyper-pointue, comme l'était Monaco GP 2 dans sa mouture PC, alias F1 Racing ! En fait, les développeurs ont décidé d'adapter leur titre au public console qui vraisemblablement – et selon eux - serait plus friand d'arcade, que de pure simu'… Mouais, c'est un point de vue que tout le monde ne partage pas. M'enfin, c'est comme ça ! Cepen-

**EDITEUR : UBI SOFT**
**MACHINE : PLAYSTATION/N64/DREAMCAST**
**SORTIES PRÉVUES : MI-MARS (PS), AVRIL (N64) ET SEPTEMBRE (DC) 1999**

Par Elwood

dant, malgré une jouabilité très accessible et un pilotage simplifié, Monaco GP 2 n'en est pas pour autant terne. Petit passage en revue des avantages et inconvénients de chaque version.

Sur PlayStation, le premier sentiment, lorsqu'on débute une course, est mitigé : les graphismes sont moches, mais, en contrepartie, l'animation gagne en rapidité. Ce parti pris de la vitesse, au détriment de la qualité esthétique, devrait en rebuter certains, mais force est de constater qu'au final les courses s'avèrent très intenses et bien grisantes. Un bon point. En fait, le bémol principal se situe au niveau des options de jeu. L'habillage des menus est minimaliste, pour ne pas dire austère. Il manque quelques données appréciables tels une présentation attractive des 16 circuits de la saison de F1 ou encore un petit graphique présentant les forces et faiblesses des différentes écuries. Ces dernières portent en outre des noms complètement factices, Monaco GP 2 ne possédant pas la licence officielle FIA, squattée depuis quelques années par Psygnosis. Qu'à cela ne tienne, un éditeur vous permet de renommer les 11 équipes et les 22 pilotes (éditeur qu'on retrouve d'ailleurs sur




Aïe ! Ça sent le tête-à-queue qui va très mal se finir. Pas bon pour la saison tout ça ! (PlayStation)







Piloter sous la pluie requiert une attention toute particulière. (N64)

Sur Dreamcast, la vue intérieur a été amputée du volant. Vite fait, bien fait !







Sur PlayStation et N64, un petit schéma sur la droite de l'écran vous indique l'état d'usure de votre caisse.




Le mode deux joueurs de la N64 est réellement excellent. Du 100 % pur fun !

## Interview Mathieu Ferland, chef de projet sur Monaco GP 2, N64

**Joypad : Qu'est-ce qui est le plus dur à reproduire dans un jeu de F1 ?**

Mathieu Ferland : Ce n'est pas le comportement de la voiture, mais la sensation en course. C'est-à-dire que le joueur aime se prendre pour un pilote de F1, en prenant les vibreurs à fond et en ayant bien la sensation de vitesse. Il faut qu'il sente la limite d'adhérence de la voiture. Sur N64, je pense que cette sensation est bien rendue. En plus, avec tous les réglages, le joueur y trouve son compte, puisqu'il peut recréer une voiture un peu plus sensible pour améliorer ses temps.

**Peut-on rendre une simulation parfaitement réaliste ?**

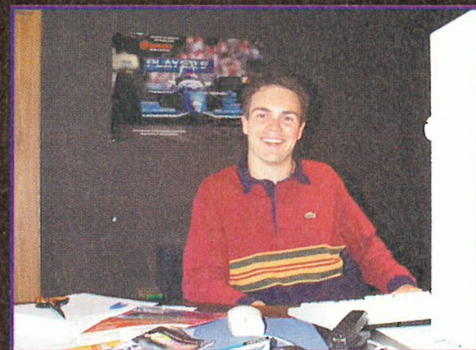
Les grands pilotes de F1 sont des virtuoses de la conduite, et le joueur n'a pas tout ce talent pour conduire une F1. En fait, Monaco GP 2 est une « simulation de simulation ». Il a fallu qu'on simplifie certains éléments et qu'on exagère carrément certains principes, comme l'adhérence, la puissance de freinage. On voulait que le jeu soit plus instinctif.

**Comment avez-vous développé l'Intelligence Artificielle ?**

Il a fallu refaire tous les calculs, pour gérer la vitesse des concurrents sur la piste. Sur PC, il y avait de nombreuses balises qui calculaient en temps réel les vitesses optimales des voitures. Nous avons simplifié ce principe, sans pour autant rogner sur le gameplay. Le calcul des contacts entre les voitures était également très lourd. On a travaillé sur des zones de sécurité, notamment au moment des départs. Durant ceux-ci, il y a certes des éléments aléatoires, comme dans la réalité, mais, d'une manière générale, les concurrents sont plus prudents sur cette partie de la course.

**Pourquoi n'y a-t-il pas de mode 4 joueurs ?**

Pour une question de jouabilité. La Formule 1, c'est pas San Francisco Rush ! Il faut prendre le temps de calculer sa distance de freinage et prendre les virages de l'extérieur vers l'intérieur. On a jugé que dans un mode 4 joueurs, le pilotage serait beaucoup trop aléatoire. Et puis, d'autre part, le grand nombre de polygones à afficher aurait été un défi trop lourd. Nous avons préféré miser sur un mode 2 joueurs vraiment intéressant.



## Et le multi-joueurs ?

Tout le monde le dit : l'option multi-joueurs via modem est un des points forts de la Dreamcast. Seulement voilà, verrons-nous débarquer cette option sur la console européenne ? Pour l'instant, nous n'en savons rien et Ubi Soft non plus ! En fait, la version japonaise de Monaco GP 2 n'offrira pas cette possibilité, et celle de Speed Busters, prévue pour juin, ne l'inclura que si Sega fournit en temps et en heure le matériel de développement nécessaire. Ça, c'est pour le Japon. Pour l'Europe, l'inconnue est encore plus grande. A l'heure actuelle, Ubi Soft bosse sur une conversion de son « Game Service » pour la Dreamcast, un logiciel permettant de jouer sur le Net avec un PC. L'objectif de ce développement : être prêt à lancer un titre possédant l'option jeu online, le plus tôt possible en Europe... pour peu que Sega Europe décide de doter sa Dreamcast d'un modem. Un pari hasardeux, mais qui pourrait bien se révéler payant !

Le phénomène d'aspiration est fidèlement reproduit. Ici, sur PlayStation.







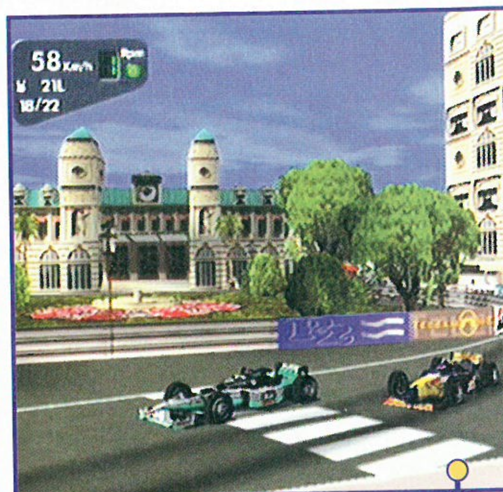
Le mode carrière est un plus de la version N64. Vous débutez avec une écurie médiocre, puis gravissez petit à petit les échelons.




Ce genre de cabriole est facilement réalisable. (PlayStation)

Nintendo 64

Dreamcast




Le Grand Prix de Monaco modélisé sur Dreamcast : une réussite graphique incontestable.

N64 et sur Dreamcast). Vous aurez également le choix entre plusieurs modes de jeu, allant de l'arcade pure (ni pénalités ni drapeaux ou dégâts), à la course simple, en passant par le contre la montre (avec mode ghost), jusqu'au très important championnat. Dans ce dernier, vous pourrez paramétrer le niveau de réalisme des courses. Cependant, même lorsque les dégâts sont au maximum, il faut vraiment bourriner comme un malade pour casser sa monoplace. La preuve : à 300 km/h, je me suis amusé à heurter un mur de plein fouet et je n'ai cassé que mon aileron avant ! Ça craint un peu, question réalisme, non ? Bref, de prime abord, la mouture PlayStation de Monaco GP 2 ne semble pas être la plus réussie des trois. Graphismes moyens, menus sans vie et réel manque d'une « touche » de réalisme, autant de détails qui nuancent quelque peu le plaisir de jeu.

## La N64 en pole position

C'est donc dans les studios canadiens d'Ubi Soft qu'est développée la version N64 de Monaco 2. Nous avons pu longuement discuter avec la sympathique équipe de développeurs, qui nous a présenté, en long, en large et en travers, son bébé. A l'instar de la version Play', celle sur N64 a été

## Monaco GP 2 amplifie à l'extrême le pilotage d'une F1. On aime ou on déteste !




Tête-à-queue sous la pluie. Logique, vu l'adhérence précaire. (N64)

conçue en reprenant certains éléments de F1 Racing sur PC telle la modélisation 3D des 16 circuits. Mais au dire des développeurs, le travail de « repompe » s'est arrêté là ! Le reste du jeu a été repensé en profondeur, pour obtenir un titre original. D'emblée, le jeu vous donne le choix entre un mode facile et un mode simulation. Que vous choisissiez l'un ou l'autre n'influera pas sur les options suivantes, mais simplement sur le niveau de difficulté. Ainsi, vous aurez accès invariablement à une course simple, un championnat, au mode carrière (un plus par rapport à la PlayStation), au time attack ou au duel. A ce stade, on se rend compte que les menus ont été soignés, ils sont clean et offrent de nombreuses infos. Dès lors, la course peut débuter. Votre F1 scotchée sur la piste avant le top départ, vous pouvez admirer la qualité et la richesse graphique des décors et des bolides, puis l'instant suivant la qualité de l'animation et l'effet de brouillard largement atténué. Du beau boulot, mis cependant à mal par quelques grosses saccades sauvages, lorsque de trop nombreuses monoplaces sont à l'écran. Pour pallier cet handicap, les développeurs ont réduit le nombre par défaut de F1 prenant part aux courses de 22 à 15, afin de limiter la gourmandise des calculs 3D. Mais ça ne suffit pas pour autant à rendre l'animation irréprochable. Autre petit regret, l'absence de gestion de la cartouche de Ram 4Mb. Elle aurait été la bienvenue pour affiner encore le rendu des graphismes. Tant pis, on fera sans ! Après quelques tours de piste, on commence à réellement apprécier la très bonne jouabilité au pad analogique et la maniabilité aux petits oignons. Pourtant, cette

### Rayman TV series

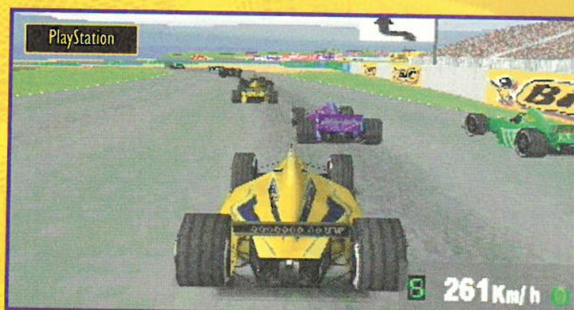
A Montréal, les développeurs d'Ubi Soft ne bossent pas uniquement sur des jeux vidéo, mais aussi sur un dessin animé… tiré d'un jeu vidéo ! Bin oui, la société s'ouvre sur ce secteur avec le DA Rayman. Entièrement réalisé en images de synthèse, il sera composé de 13 épisodes de 26 minutes chacun, dont la date de diffusion est prévue pour fin 2000. Lors de notre voyage chez Ubi, nous avons eu l'occasion de mater un court extrait de ce DA. Verdict : c'est super beau, magistralement animé et plein de bons sentiments héroïques. Alors si les scénarios des épisodes tiennent vraiment la route, Rayman TV devrait faire un véritable tabac ! C'est tout le mal qu'on lui souhaite !






Sur N64, le petit graphique résumant les forces et faiblesses de chaque écurie est pratique.










D'une manière générale, vos adversaires respectent systématiquement une trajectoire idéale. (N64)

L'arrêt au stand donne lieu, sur Dreamcast, à une anim' bien moins pitoyable que sur Play'. Encore heureux !

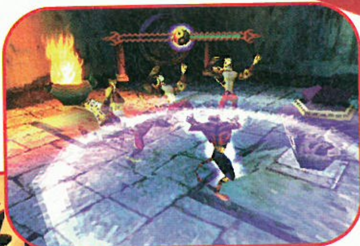





Pour sortir
des griffes de T'AI FU,
il faut être maître
dans l'art du Kung Fu.




DANS LA PEAU DE T'AI, DERNIER SURVIVANT D'UN CLAN PUISSANT ET TERRIFIANT, VOUS ETES UN MUSCULEUX TIGRE





COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU ET DES POUVOIRS MAGIQUES.
LE FUTUR REPOSE SUR VOS EPAULES TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DEFAIRE LE DRAGON ET RAMENER L'EQUILIBRE DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.




DREAMWORKS INTERACTIVE




SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION OU 08 36 68 17 71 - 2,23 F/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com

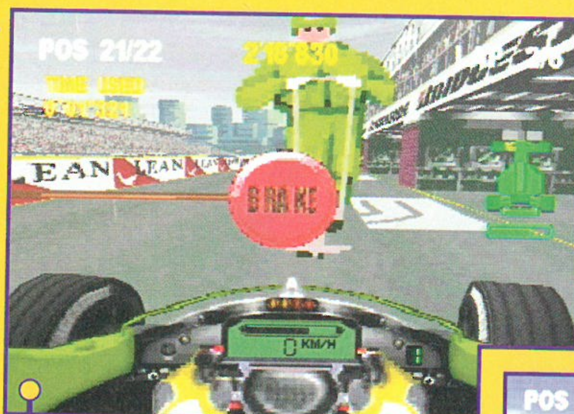
ACTIVISION

# La version N64 offre le meilleur compromis entre arcade et simulation

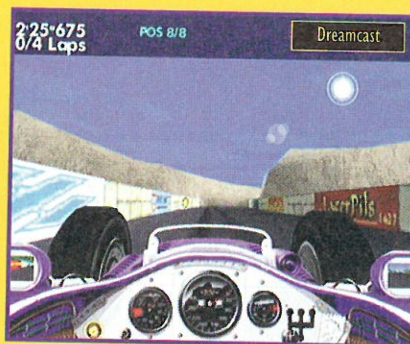
version N64 est à peu de choses près aussi arcade que sur PlayStation, mais la pilule passe un peu mieux et on en oublie presque les inepties du style : « Je monte sur les freins, je braque en même temps, le tout à 200 km/h, et ma F1 ne part pas en sucette » ! De plus, le mode deux joueurs en split est un vrai bonheur. La jouabilité ne souffre pas du partage d'écran et le fun est bel et bien au rendez-vous. Bref, ce Monaco GP 2 sur N64 est bluffant et semble pouvoir balayer sans effort le modeste F1 World Grand Prix.

## Trop vite sur Dreamcast

Développé en 3 mois et demi, la mouture Dreamcast de Monaco GP 2 destinée au marché japonais semble largement prématurée. En fait, Ubi Soft s'est dépêché de développer cette version pour pouvoir présenter à Sega, dans les plus brefs délais, un jeu fini, prêt à envahir le marché nippon dès la mi-mars. Seulement voilà, le vieil adage selon lequel il ne faut pas confondre vitesse et précipitation se vérifie à nouveau. Monaco Dreamcast ressemble à un portage hâtif de F1 Racing... en moins bien. Premièrement, c'est l'arcade pure et dure qui prime. Cette volonté vient de Sega Japon en personne, qui a « conseillé » à Ubi Soft de développer son jeu dans une optique purement arcade ! Cette contrainte a largement été respectée, puisque le jeu distille un pilotage bien basique et cultive un certain penchant pour les carambolages surréalistes. Le tout est servi par un moteur 3D hyper-fluide et une finesse digne du jeu PC. Pas de doute, ça en fout plein la vue ! Malheureusement, il manque à ce Monaco un certain nombre d'atouts majeurs pour se révéler vraiment bon. Une foule de détails a été squizzée, par rapport à la version PC, tels le rétro (!), le petit graphique qui vous montre l'état de détérioration de votre F1 en mode simulation, le replay ou encore la musique ! Bin oui, y a quasiment pas de musique durant le jeu. Bref, ça sent un peu le bâclé. Mais Ubi Soft nous a assuré que la version européenne du jeu, prévue pour septembre 1999 en même temps que la console, corrigera toutes ses erreurs et tendra vers plus de réalisme. Il leur reste 7 mois pour revoir leur copie. Un délai largement suffisant pour que Monaco GP 2 sur Dreamcast se révèle digne d'intérêt.



Sur PlayStation, l'arrêt aux pits (stands) donne lieu à des graphismes pitoyables !











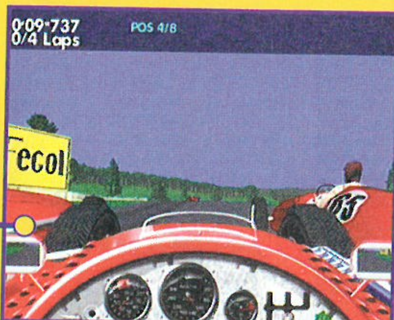

Question : comment passer entre ces deux caisses ? Réponse : en fonçant ! (PlayStation)









Le mode rétro sera exclusivement réservé à la version Dreamcast. C'est plutôt une bonne nouvelle, non ?



# Difintel - Micro

+ DE 150 MAGASINS

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.



de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

RUNNING WILD

BUST A MOVE 4

RALLY CROSS 2

X PRO BOARDER

NHL FACEOFF 99

RIDGE RACER TYPE 4

A BUG'S LIFE

METALGEAR

Tous les avantages de la carte

CLUB Dif'

Difintel - Micro

Bruno VÉRAN

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux !
- Remises privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion !
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia !
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes" !

## FRANCE

| | | |
|---|---|---|
| 01 | Belley | 04 79 81 00 34 |
| 01 | Bourg en Bresse | 04 74 23 13 54 |
| 01 | Ferney Voltaire | 04 50 40 43 43 |
| 02 | Soissons | 03 23 59 18 18 |
| 05 | Gap | 04 92 52 72 74 |
| 06 | Mandelieu | 04 93 93 54 33 |
| 07 | Annonay | 04 75 32 42 53 |
| 11 | Carcassonne | 04 68 25 47 95 |
| 13 | Aix-en-Provence | 04 42 20 67 18 |
| 13 | Istres | 04 42 55 31 95 |
| 13 | Salons-de-Provence | 04 90 56 62 30 |
| 14 | Bayeux | 02 31 51 00 99 |
| 14 | Caen | 02 31 85 59 00 |
| 14 | Honfleur | 02 31 89 75 00 |
| 14 | Lisieux | 02 31 63 07 77 |
| 15 | Aurillac | 04 71 43 56 56 |
| 17 | La Rochelle | 05 46 51 86 86 |
| 17 | Royan | 05 53 77 28 08 |
| 17 | Saintes | 05 46 93 51 75 |
| 19 | Brive | 05 55 24 47 87 |
| 21 | Dijon | 03 80 70 15 79 |
| 22 | Loudeac | 02 96 66 02 05 |
| 24 | Bergerac | 05 53 77 28 08 |
| 24 | Périgueux | 05 53 53 55 54 |
| 25 | Pontarlier | 03 81 39 81 81 |
| 25 | Montbelliard | 03 81 94 17 09 |
| 26 | Valence | 04 75 78 09 68 |
| 27 | Le Neubourg | 02 32 07 00 35 |
| 28 | Chartres | 02 37 36 44 22 |
| 28 | Chateaudun | 02 37 44 92 00 |
| 30 | Ales | 04 66 52 44 66 |
| 31 | Fenouillet | 05 61 70 81 05 |
| 33 | Arcachon | 05 56 83 58 23 |
| 33 | Bordeaux | 05 56 79 05 52 |
| 33 | Libourne | 05 57 25 98 85 |
| 34 | Agde | 04 67 21 32 71 |
| 35 | Fougères | 02 99 94 21 00 |
| 37 | Tours | 02 47 75 50 01 |
| 38 | Grenoble | 04 76 09 26 68 |
| 38 | Bourgoin | 04 74 43 29 53 |
| 38 | Grenoble | 04 76 43 27 93 |
| 38 | Voiron | 04 76 67 46 95 |
| 39 | Dole | 03 84 72 68 67 |
| 39 | Lons Le Saunier | 03 84 24 41 59 |
| 40 | Dax | 05 58 56 29 03 |
| 41 | Vendôme | 02 54 67 00 90 |
| 42 | St Etienne | 04 77 49 00 69 |
| 44 | Nantes (Orvault) | 02 40 59 53 00 |
| 45 | Orléans | 02 38 62 76 76 |
| 47 | Agen | 05 53 77 38 39 |
| 47 | Agen 2 | 05 53 77 28 08 |
| 47 | Villeneuve sur Lot | 05 53 36 15 44 |
| 51 | Chalons en Champ | 03 26 68 49 49 |
| 51 | Mourmelon-Le-Grand | 03 26 66 49 49 |
| 54 | Nancy | 03 83 30 45 67 |
| 55 | Verdun | 03 29 86 78 08 |
| 56 | Vannes | 02 97 47 40 78 |
| 56 | Locmine | 02 97 60 01 57 |
| 56 | Lorient | 02 97 35 08 91 |
| 57 | Forbach | 03 87 88 67 16 |
| 57 | Metz | 03 87 74 65 70 |
| 57 | Thionville | 03 82 53 80 81 |
| 60 | Beauvais | 03 44 48 53 60 |
| 61 | Alençon | 02 33 26 11 00 |
| 61 | L'Aigle | 02 33 34 27 00 |
| 62 | Calais | 03 21 19 07 00 |
| 62 | Lens | 03 21 78 75 40 |
| 64 | Biarritz | 05 59 24 39 07 |
| 65 | Lourdes | 05 62 42 30 68 |
| 66 | Perpignan | 04 68 35 54 98 |
| 67 | Haguenau | 03 88 63 88 36 |
| 69 | Lyon (8ème) | 04 72 78 60 84 |
| 69 | Villefranche/Saône | 04 74 07 11 50 |
| 71 | Macon | 03 85 39 09 52 |
| 71 | Montceau-Les-Mines | 03 85 57 29 49 |
| 71 | Le Creusot | 03 85 55 08 02 |
| 72 | Le Mans | 02 43 82 68 14 |
| 73 | Chambery | 04 79 62 27 22 |
| 74 | Annecy | 04 50 52 86 02 |
| 75 | Paris 17ème | 01 47 64 15 96 |
| 76 | Rouen | 02 35 73 68 50 |
| 77 | Chelles | 01 64 21 55 44 |
| 77 | Fontainebleau | 01 60 71 91 14 |
| 77 | Meaux | 01 64 34 29 08 |
| 77 | Nemours | 05 53 77 28 08 |
| 77 | Pontault Combault | 01 60 29 53 76 |
| 78 | Elancourt | 01 30 13 87 30 |
| 78 | Maisons Laffitte | 01 39 62 48 34 |
| 78 | Montigny le Bretonneux | 01 39 44 06 76 |
| 78 | Poissy | 01 30 06 06 88 |
| 79 | Partenay | 05 49 94 10 27 |
| 81 | Albi | 05 63 49 02 99 |
| 81 | Castres | 05 63 35 19 86 |
| 83 | St Raphael | 04 94 82 29 00 |
| 83 | Toulon | 04 94 91 17 91 |
| 84 | Carpentras | 04 90 60 10 11 |
| 84 | Orange | 04 90 34 47 13 |
| 84 | Vairéas | 04 90 28 12 00 |
| 86 | Poitiers | 05 49 41 77 45 |
| 87 | Limoges | 05 55 33 74 43 |
| 89 | Auxerre | 03 86 72 95 60 |
| 91 | St Germain les Corbeil | 01 60 75 93 00 |
| 92 | Neuilly sur seine | 01 47 45 17 97 |
| 92 | Levallois Perret | 01 47 48 05 93 |
| 93 | Bagnolet | 01 49 72 74 01 |
| 93 | Livry Gargan | 01 43 30 24 25 |
| 93 | Tremblay-en-France | 01 49 63 19 93 |
| 93 | Villemomble | 01 48 55 21 69 |
| 94 | Cachan | 01 47 40 08 15 |
| 94 | Champigny | 01 48 81 10 16 |
| 94 | Charenton/Bercy 2 | 01 43 78 69 30 |
| 94 | Maison Alfort | 01 48 93 35 14 |
| 95 | Argenteuil | 01 30 76 17 17 |
| 95 | Sarcelles | 01 39 92 47 16 |
| 97 | Guyanne | 05 53 77 28 08 |
| 97 | Fort de France | 05 96 70 79 67 |
| 98 | Nouméa | 00 687 26 43 34 |

## SUISSE

Avenue Meril n°11 022 800 17 27
Rue du Rhone 46,
(La Tête dans les Nuages) 022 310 63 64
43, Rue de Lyon - 1203 Genève 022 340 37 37

## ESPAGNE

Barcelone : Centro Comercial Al Campo - San Bol
Madrid 1 - Madrid 2 - Valencia - Castelsdelfels.

## OUVERTURES PROCHAINES

### FRANCE

• Le Puy en Veley • Rodez • Bergerac • Royan • Fos-sur-Mer • Lagny • Arles • Laon • Digouin • Versailles • Chauny • Menton • Roubaix • Guyanne • Quimper • Avalon • Romans • Challans • Narbonne • La Réunion • Villars Cotterets.

### BELGIQUE

• Mons.

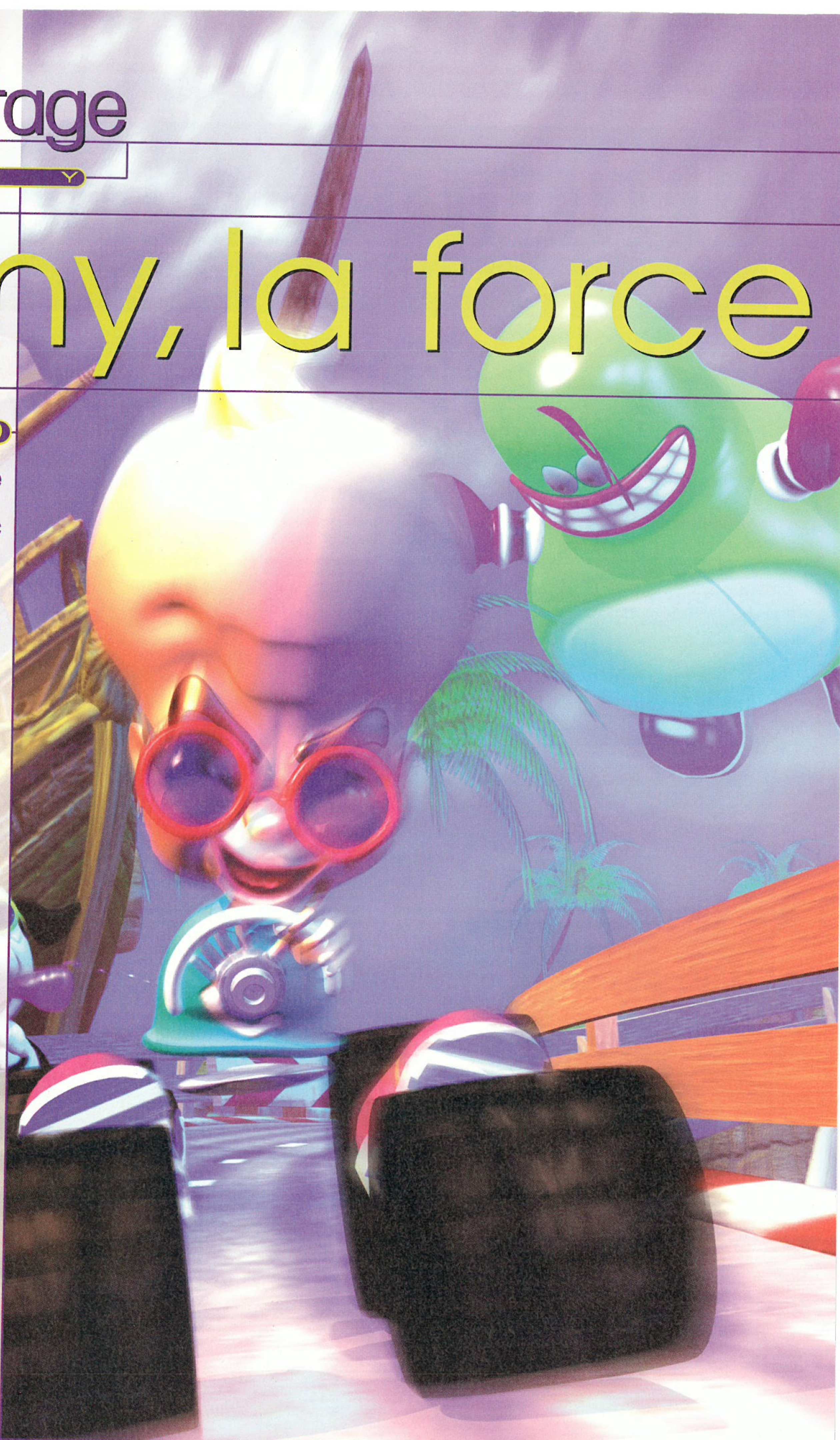
### ESPAGNE

• Barcelone II.

### ITALIE

• Turin.

# Sony, la force



**Pour Sony, 1999** s'annonce comme une année charnière. Avec l'arrivée de la Dreamcast en septembre, la PlayStation va devoir ferrailler dur pour rester dans la course. Pourtant, chez Sony Europe, on ne s'inquiète pas et on nous promet le meilleur de la production PlayStation. A commencer par le très Mario kartiesque Projet S.D.R. et le non moins Metal gearesque Syphon Filter. De la qualité, à défaut d'originalité ? A suivre.



# tranquille

**Editeur : Sony C.E.**
**Machine : PlayStation**
**Disponibilité : Projet S.D.R : juin 99**
**Syphon filter : avril-mai 99**




Techniquement, il n'y a rien à redire. De l'excellent boulot.




Alors que la folie PlayStation commence à marquer le pas du côté de l'archipel nippon, en Europe, Sony a plus que jamais le vent en poupe. Les ventes de consoles ne semblent pas fléchir et l'arrivée de titres aussi prestigieux que Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, sans oublier l'incontournable Gran Turismo 2 et Colin McRae Rally 2 en fin d'année, font penser que le cru 99 sera excellent. Pourtant, il est regrettable de constater que l'originalité a bien du mal à se faire une place et, même si techniquement les futurs produits de la gamme Sony exploitent à merveille les entrailles de la PlayStation, il paraît évident que la rentabilisation est devenue le maître mot. Ainsi, dans des genres diamétralement opposés - une course cartoon et des opérations commando - Projet S.D.R. et Syphon Filter ne font malheureusement pas exception à la règle, même s'ils ne manquent pas de charme.

## Projet S.D.R. : le Diddy Kong Racing de la PlayStation

Dès les premiers tours de piste, difficile de ne pas prendre Projet S.D.R. (titre non définitif signifiant peut-être Super Deformed Racing, qui sait ?) pour la copie conforme d'un Mario Kart ou plus précisément d'un Diddy Kong Racing sur PlayStation. En effet, les 16 courses réparties en 4 environnements graphiques ultra-colorés à mi-chemin entre le cartoon et la réalité, la présence de subtils raccourcis ou bien les bonus d'accélération à engranger, tout concourt à instaurer une certaine confusion dans l'esprit du joueur. Et pourtant, S.D.R.















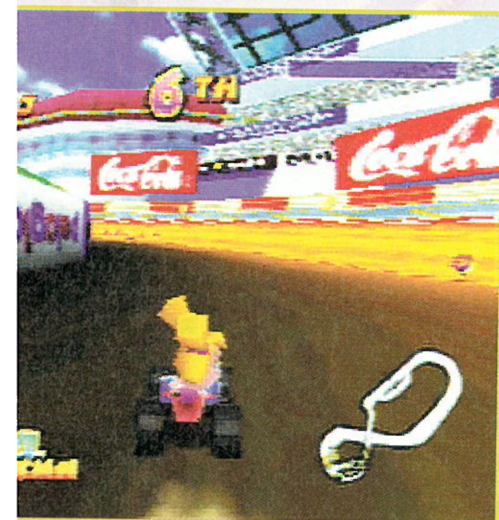




Pour le moment, les armes ne brillent pas par leur originalité. On retrouve les très classiques roquettes et autres accélérateurs.

PAR GOLLUM

## Sony assure son début d'année grâce à des recettes déjà primées



s'avère bel et bien un produit développé par Funcom pour le compte exclusif de Sony. Toutefois, outre la dommageable absence d'originalité, ce quasi mimétisme joue plutôt en l'honneur de S.D.R. Ainsi, malgré les 32 bits qui séparent une Nintendo 64 d'une PlayStation, le rendu graphique se révèle presqu'identique. Les développeurs de Funcom l'avouent, ils ont utilisé toute la palette d'effets spéciaux disponibles, de la transparence au lissage de textures. Une alternance jour/nuit a même été implémentée. Cependant l'objectif recherché par ce titre n'était pas de se restreindre à une bête démonstration de prouesses techniques - même si cela ne fait jamais de mal. Il s'agissait plutôt de produire un jeu de courses délirant adapté à un large public, ne se limitant pas à la simple tranche des 11/14 ans. Pour y parvenir, les développeurs ont passé plus d'un an et demi à régler la jouabilité des 9 véhicules proposé (dont 3 cachés), allant même jusqu'à inclure des modèles physiques assez complexes. Arriver à obtenir un juste milieu entre une conduite simulation et arcade représente un défi important, pour le moment pas tout à fait concluant. Mais avec une sortie prévue pour le mois de juin, gageons que ces réglages seront optimisés, sinon... Mais l'atout majeur de S.D.R., garant d'une excellente convivialité, demeure sans conteste son mode 4 joueurs en simultané via écran splitté. Malheureusement pour nous, lors du reportage, cette option n'était pas encore achevée et il s'est donc avéré impossible de s'y essayer. Toutefois, soyez sans crainte, les programmeurs comptent tellement sur ce mode (il est même prévu de vendre le jeu en bundle avec le multi-tap) que nous ne devrions pas être déçus. Il reste donc un peu moins de 4 mois à patienter, avant de voir si ce Projet S.D.R.,





Réussir à effectuer un départ convenable n'est pas si évident tant vos concurrents jaillissent de leurs starting blocks.

Comme dans toutes les courses du genre, il faudra engranger des bonus pour gagner en vitesse.





Le mode sniper permet d'abattre ses ennemis à distance. Efficace et bien fourbe.

### L'Europe à l'assaut des Etats-Unis

Syphon Filter lutte clairement contre les idées préconçues. Les relations Etats-Unis/Europe vous semblaient au beau fixe, eh bien détrompez-vous ! Allez savoir, l'arrivée de l'Euro aurait-elle tout chamboulé ? Qui sait ? Une seule certitude, les terroristes présents dans ce jeu sont tous européens. L'Allemand Erich Rhoemer, patron de l'organisation, est secondé par la Russe Mara Aramov, ainsi que le très Français Anton Girdeaux (vous parlez d'un nom français, enfin...). A l'opposé, les sauveurs du monde que vous incarnerez possèdent tous un passeport américain ! La classe, non ? Hé les gars, la guerre froide c'est fini. Si, si, je vous assure.



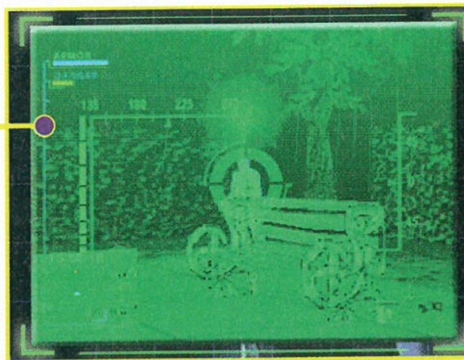




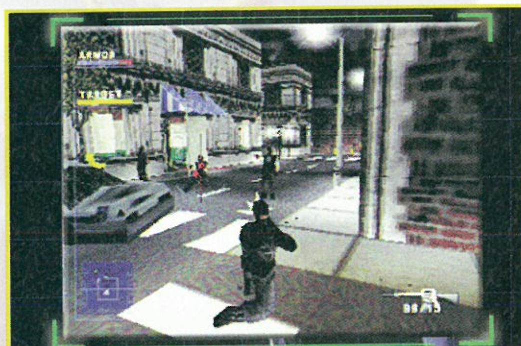
Les effets visuels lors des explosions bénéficient d'un bon rendu.

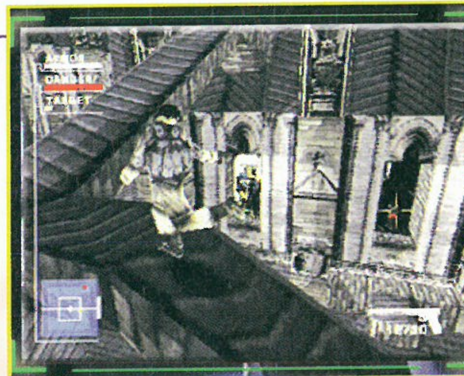
La vision de nuit est particulièrement pratique, pour éviter les mauvaises rencontres.





## Si Projet S.D.R. et Syphon Filter ne semblent pas révolutionnaires, ils devraient toutefois être agréables

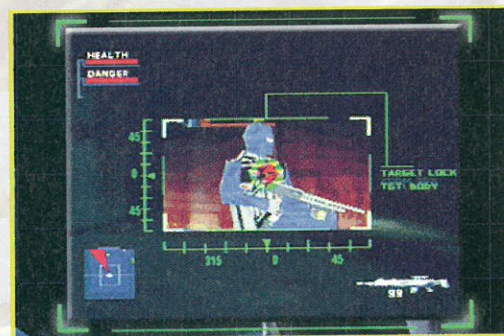






Il est possible de locker ses adversaires, puis d'effectuer tous les mouvements que vous souhaitez. Heureusement, les caméras suivent bien l'action.







sur lequel Sony fonde de nombreux espoirs, parviendra à tenir ses promesses ! Un petit titre sympathique qui devra donc faire ses preuves.

## Syphon Filter : un Metal Gear orienté action

Contrairement aux studios européens de Sony qui savent donner naissance à d'excellents jeux tels que MediEvil ou Total NBA, les éditeurs internes américains sont plutôt des adeptes de créations dans le genre de Twisted Metal ou Rally Cross ! C'est donc avec une certaine appréhension qu'on s'essaye à leur nouveau produit : Syphon Filter. Dans cette aventure en 3D temps réel avec vue à la troisième personne, vous incarnez Gabriel Logan, seul agent capable de contrer les plans machiavéliques d'un groupuscule terroriste. Votre mission s'annonce des plus ardues puisqu'après avoir mis la main sur le foudroyant virus « Syphon Filter », ces derniers menacent Washington et ses alentours d'une attaque bactériologique de grande envergure. Même si ce jeu reprend le principe du commando d'infiltration propre à Metal Gear Solid, les différences avec le chef-d'oeuvre de Konami sont légion, à commencer par la méthode d'infiltration. En effet, ici, il faudra laisser la discrétion au vestiaire afin de privilégier l'action pure et dure. Grâce à votre arsenal de près de 17 armes parmi lesquelles on retrouve avec joie les désormais obligatoires fusils à lunette, pistolets silencieux ou encore charges de C4, il s'agira de nettoyer littéralement les 13 niveaux qui se présenteront à vous. Petit plus, il est possible de locker automatiquement l'ennemi le plus proche, puis d'ouvrir le feu tout en courant se mettre à l'abri. Lors de ces séquences, Gabriel Logan adoptera d'excellentes postures renforcées par des angles de caméra judicieusement sélectionnés conférant à l'action un cachet digne des films de John Woo.

## Quelques imperfections techniques

En fait, l'atmosphère générale de Syphon Filter se démarque rapidement de celle de Metal Gear Solid. Une partie type se déroule de la manière suivante : à chaque mission correspond un certain nombre d'objectifs que vous devrez mener à bien dans l'ordre que vous désirez. Une fois toutes vos tâches accomplies, vous rencontrerez à 4 reprises des chefs terroristes aux habilités différentes. A vous de découvrir leurs points faibles. Sur le plan technique, le titre se situe dans la bonne moyenne. Les animations convenablement détaillées, ainsi que de nombreux effets visuels tels que les impacts de balles, la destruction d'éléments du décor ou bien les nuages de vapeur provenant de la respiration des protagonistes renforcent le réalisme des situations même si on reste encore à des années lumière de MGS. En outre, l'impressionnante panoplie de gadgets alliée à des énigmes parfois complexes et bien pensées satisferont ceux pour qui tirer sans relâche peut paraître rapidement rébarbatif. Ainsi s'il parvient à remédier à ses petites imperfections d'ordre technique et s'il ne se révèle pas trop répétitif, Syphon Filter devrait réussir à convaincre un public friand d'actions mâtinées de quelques zestes de réflexion. Le verdict ne tardera pas !

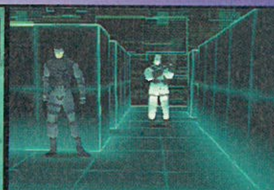
## PARTICIPEZ À UNE MISSION* TRÈS SPÉCIALE !

**Nom de code : Metal Gear Solid. Durée de la mission : du 1er mars au 30 avril 99**
**Venez dans votre Micromania retirer votre bulletin de participation !**

**METAL GEAR SOLID**

DÉMONSTRATION
MERCREDI 3 MARS
SAMEDI 6 MARS


METAL GEAR SOLID


METAL GEAR SOLID

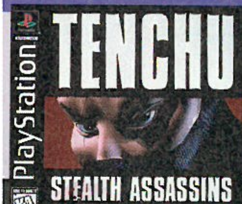



*Incarnez Solid Snake, un super agent secret ! Votre mission : infiltrer une base militaire en Alaska et déjouer les plans diaboliques de Liquid Snake.*



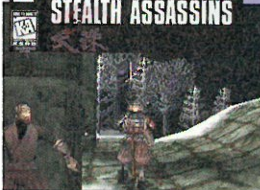
# REN

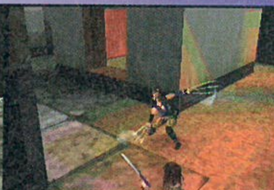
*Ne manquez pas ces rendez-vous privilégiés qui vous permettront de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.*




DÉMONSTRATION
MERCREDI 10 MARS
SAMEDI 13 MARS




TENCHU


TENCHU




*Une ambiance graphique et musicale très sombre, une grande liberté de déplacement pour cette aventure en 3D !*

DÉMONSTRATION
MERCREDI 17 MARS
SAMEDI 20 MARS

**rollcage**


ROLLCAGE


ROLLCAGE



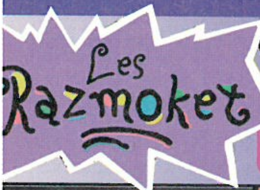

*Participez à des courses non stop d'une rapidité inégalée tout au long de 20 circuits et avec 6 voitures indestructibles !*



## Recyclez vos anciens jeux !

Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

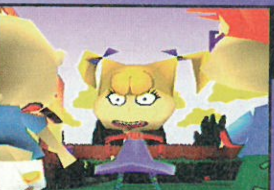
Voir conditions à la caisse.




DÉMONSTRATION
MERCREDI 24 MARS
SAMEDI 27 MARS

*Contrôlez Casse-Bonbon, La Binocle et le reste de la bande à travers 20 niveaux différents, collectez le maximum de trésors en résolvant de nombreuses énigmes !*

LES RAZMOKET


LES RAZMOKET



## LES MICROMANIA

**62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE** Nouveau
C. Ccial Cité-Europe - 62231 Coquelles

**59 MICROMANIA LEERS** Nouveau
C. Ccial Auchan - 59115 Leers
Tél. 03 28 33 96 80

**68 MICROMANIA MULHOUSE** Nouveau
C. Ccial Carrefour Ile Napoléon
68110 Mulhouse

**45 MICROMANIA ORLÉANS** Nouveau
C. Ccial Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50

### PARIS

**75 MICROMANIA FORUM DES HALLES**
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

**75 MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

**75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** Ouvert le dimanche
Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Elysée
Métro George 5 - RER Ch.-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

**75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS** Ouvert le dimanche
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot
& RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

**75 MICROMANIA ITALIE 2** - C. Ccial Italie 2
Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

### RÉGION PARISIENNE

**77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE**
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière Tél. 01 64 87 90 33

**78 MICROMANIA VÉLIZY 2** - C. Ccial Velizy 2
78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

**78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - C. Ccial St-Quenti
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 2

**91 MICROMANIA LES ULIS 2** - C. Ccial Les Ulis 2
91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

**91 MICROMANIA ÉVRY 2** - C. Ccial Evry 2
91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

**92 MICROMANIA LA DÉFENSE** - C. Ccial Les 4 Temps
Niveau 1 - R. des Miroirs - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23

# DEZ-VOUS

## tous les mercredis & samedis
## avec un démonstrateur
## dans tous les Micromania

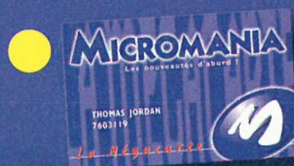



En partenariat
avec FUN RADIO



# MICROMANIA

## Les nouveautés d'abord !




**La Mégacarte**

*Gratuite avec le 1er achat ! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !*

3 **MICROMANIA PARINOR** - C. Ccial Parinor
iveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

3 **MICROMANIA ROSNY 2** - C. Ccial Rosny 2
3110 Rosny-sou-Bois - Tél. 01 48 54 73 07

3 **MICROMANIA LES ARCADES** - C. Ccial Les Arcades
iveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

4 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**
. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

4 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - C. Ccial Belle-Épine
iveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

4 **MICROMANIA CRÉTEIL** - C. Ccial Créteil Soleil
iveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

5 **MICROMANIA CERGY** - C. Ccial Les 3 Fontaines
iveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

**PROVINCE**

06 **MICROMANIA CAP 3000** - C. Ccial Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - C. Ccial Nice-Étoile
Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 **MICROMANIA VITROLLES**
C. Ccial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 **MICROMANIA AUBAGNE** - C. Ccial Auchan Barnéoud
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

31 **MICROMANIA TOULOUSE** - Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 **MICROMANIA MONTPELLIER** - C. Ccial Le Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 **MICROMANIA NANTES** - C. Ccial Beaulieu
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**
C. Ccial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

59 **MICROMANIA EURALILLE** - C. Ccial Euralille
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 **MICROMANIA LILLE V2** - C. Ccial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**
C. Ccial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 **MICROMANIA STRASBOURG** - C. Ccial Place des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

69 **MICROMANIA ECULLY** - Carrefour Grand-Ouest
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**
C. Ccial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 **MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST**
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

74 **MICROMANIA ANNECY** - C. Ccial Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 **MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER**
C. Ccial Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 **MICROMANIA MAYOL** - C. Ccial Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 **MICROMANIA GRAND-VAR**
C. Ccial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30

84 **MICROMANIA AVIGNON**
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

# T'aï Fu

**Développé par** Dreamworks, T'aï Fu est un titre original mettant en scène un pratiquant d'arts martiaux pas comme les autres. Un titre mystique où univers cartoon et philosophie orientale se rejoignent, à notre plus grand plaisir... et notre plus **grand étonnement.**



**Editeur : Activision**
**Machine : PlayStation**
**Sortie prévue : fin mars 99**



En utilisant la technique de la grue, T'aï Fu ressemble à un ange de mort descendu sur Terre pour éradiquer ses adversaires.

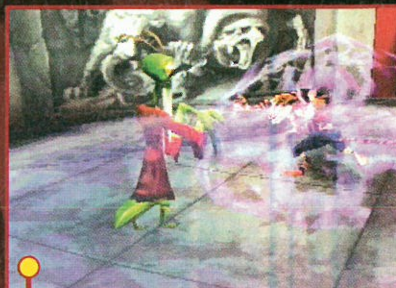


# Après The Lost World et Skullmonkeys Dreamworks so le grand jeu ?

Dreamworks Interactive (DWI) est bien évidemment liée à Dreamworks SKG, branche principale du groupe, mais elle est aussi associée à Microsoft pour 50 %. Les titres Dreamworks qui ont vu le jour sur PlayStation sont assez peu nombreux : The Lost World, Skullmonkeys et Small Soldiers sont ,en effet, les seuls titres qui nous ont, pour le moment, été proposés. Le joueur quelque peu attentif peut se rendre compte, à l'évocation de ces noms, que deux d'entre eux sont tirés de films. Bravo. Dreamworks SKG s'occupant en priorité de la réalisation de films (Spielberg ne fait pas partie du groupe pour rien), le pont entre long métrage et adaptation en jeu vidéo se fait donc tout naturellement et avec une grande facilité.

## Un studio qui se cherche encore

A l'évocation du nom de certains éditeurs, des titres apparaissent immédiatement à l'esprit du joueur. Au mot Capcom, on pense Resident Evil ou Street Fighter, au nom Namco, on répond Tekken ou Ridge Racer. Lorsqu'on en arrive à DWI, en revanche, on sèche un peu. On pense au Monde Perdu, si on a bonne mémoire, mais on n'en garde, de toute façon, pas un souvenir ému, tant le jeu s'était révélé peu intéressant et limite injouable (ce qui ne l'a pas empêché de rencontrer un certain succès, titre célèbre et acheteurs dociles obligent). Car si Dreamworks a fait ses preuves dans le domaine du long métrage (Il faut sauver le Soldat Ryan, Le Pacificateur...) ou du film d'animation (Fourmiz, Le Prince d'Egypte), il n'en est pas de même en ce qui concerne la sphère du jeu vidéo. Jusqu'à présent, DWI s'est reposée sur le pouvoir de ses licences et ne s'est autorisée qu'un écart courageux : Skullmonkeys (notons tout de même



Vous pourrez courir à la façon d'un léopard, après avoir rencontré le maître de cette tribu.



## Leopard lady

En réussissant à vaincre les gardes du maître léopard, vous arrivez enfin devant le chef de la tribu. Celui-ci vous reçoit non sans dédain, mais accepte tout de même que se batte contre vous le plus valeureux de ses guerriers : sa fille. Ne vous laissez pas distraire par les appâts de la jolie donzelle, ses griffes et ses crocs sont acérés...









PAR CHRIS

# T'aï Fu : un jeu au style enfantin mais aux qualités indéniables





Le rat-pirate, énorme et étonnamment résistant, s'énerve tout rouge lorsque vous commencez à lui faire perdre trop d'énergie.



Les boules de cristal servent de réceptacle pour votre chi. Une fois la boule « chargée », un passage s'ouvre et vous autorise à continuer votre chemin.

Rebondir sur la tête des adversaires les plus dangereux permet de passer derrière eux.





Utilisez votre chi lorsque vous êtes entouré de plusieurs adversaires. Ici, les soldats mantes se révèlent quelque peu retors, alors il ne faut pas hésiter à employer les grands moyens.

que, derrière, il y avait des personnes qui avaient travaillé sur Earthworm Jim). Avec T'aï Fu, la politique de développement n'est plus la même : on crée un personnage original et on l'intègre directement à l'univers du jeu vidéo. Les licences sont une chose, les (bonnes) idées en sont une autre. En l'occurrence le pari semble plutôt réussi. Voyons tout de suite pourquoi.

## Un maître mot : originalité

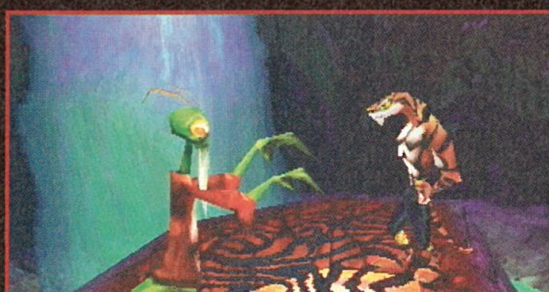
Lyle Hall, qui a imaginé et créé le personnage de T'aï Fu, n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'il a auparavant travaillé sur le premier Gex, au sein de Crystal Dynamics. Il fut engagé par DWI pour ses idées. Point. Comme quoi, avoir de l'imagination peut parfois être un atout. Le design des personnages et du jeu lui-même a commencé alors que Lost World n'était pas encore terminé. Il fut par la suite décidé que T'aï Fu utiliserait le même moteur de jeu que Lost World (faisant appel à une technique appelée Morph-X Technologie).
Lorsqu'on se réfère à son titre complet - T'aï Fu : Wrath of the Tiger (le courroux du tigre) - on réalise que le soft proposé ici n'est pas censé faire dans la dentelle. T'aï Fu est le nom du héros. Et le héros, c'est un tigre. Dernier représentant d'un clan de guerriers réputé pour sa puissance, vous partez à l'assaut d'une vingtaine de niveaux à la fin desquels vous attend le maître dragon, énorme et redoutable. Votre quête n'est pas de tout repos, puisqu'il vous faut traverser les territoires de plusieurs maîtres d'arts martiaux avant de les affronter. La mante religieuse est le premier maître que vous croisez. C'est aussi le plus sympathique, puisqu'il vous prodigue ses conseils sans que vous ayez à le combattre. C'est notamment lui qui vous

## L'art de la mante

Le maître mantis est le premier des sages que vous rencontrerez. Il vous éclairera sur le but de votre quête et vous aidera à comprendre votre force intérieure avant de la maîtriser. Ici, Mantis montre à T'aï Fu comment canaliser son chi et le transformer en boule d'énergie. Une fois son enseignement dispensé, il disparaît dans une bulle d'énergie et laisse T'aï Fu s'éloigner. Il le retrouvera plus tard.

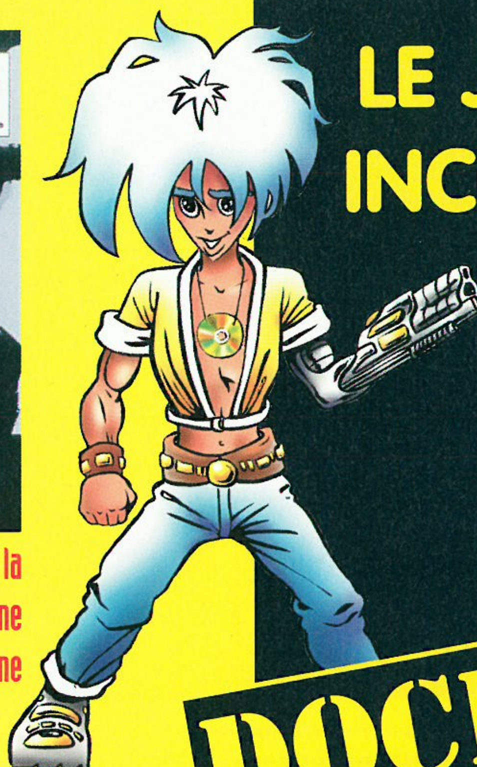










# LE JEU DE L'ANNÉE INCONTOURNABLE DISPONIBLE(1) DANS TOUS LES MAGASINS

tre mission si vous l'acceptez, est d'infiltrer la se, de récupérer les otages et de neutraliser l'arme cléaire, sans aucun soutien logistique ni aucune de officielle... Bonne chance, Snake !

# DOCK GAMES®

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions




## COFFRET DE LUXE METAL GEAR SOLID






- Coffret Luxe comportant des éléments de collection exclusifs.
- Un guide de jeu extrêmement dense et complet.
- Un CD regroupant l'ensemble des thèmes musicaux du jeu.
- De nombreux goodies, [Tee-shirts, casquettes, poster, cartes postales...]

Disponible sur Playstation









## DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

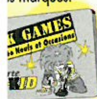
### ENGAGE

US RACHETER CASH* IEUX ET VOS CONSOLES.
rifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.

US DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE KID.

US PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
e magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

US OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les s marques.




MANDEZ LA VEC VOTRE CHAIN ACHAT**

Présent au Salon de la Franchise du 19 au 22 mars 99 (stand C2-D1)

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

# PLUS DE 100 POINTS DE VENT

### FRANCE

| | | |
|---|---|---|
| ABBEVILLE | | Tél : 03.22.24.90.80 |
| AIX en PROVENCE | | Tél : 04.42.93.60.10 |
| ALBI | | Tél : 05.63.49.94.40 |
| AMIENS CENTER | | Tél : 03.22.92.28.85 |
| ANGERS CENTER | | Tél : 02.41.87.59.14 |
| ANGLET CENTER | | Tél : 05.59.03.72.03 |
| ANGOULEME CENTER | NOUVEAU | Tél : 05.45.94.43.15 |
| ANNECY | | Tél : 04.50.51.44.98 |
| ANNEMASSE | | Tél : 04.50.87.16.75 |
| ARLES | NOUVEAU | Tél : 04.90.96.84.81 |
| ARRAS | | Tél : 03.21.23.45.25 |
| AUBERVILLIERS | | Tél : 01.43.52.70.23 |
| AUTUN | NOUVEAU | Tél : 03.85.52.85.53 |
| AUXERRE | | Tél : 03.86.52.22.21 |
| AVIGNON | | Tél : 04.90.82.22.61 |
| BARENTIN CENTER | | Tél : 02.35.91.98.88 |
| BESANÇON | | Tél : 03.81.81.67.09 |
| BEZIERS | | Tél : 04.67.28.03.91 |
| BLOIS | | Tél : 02.54.78.97.38 |
| BORDEAUX CENTER | | Tél : 05.56.31.25.29 |
| BOULOGNE sur MER CENTER | | Tél : 03.21.30.20.95 |
| BOURG-EN-BRESSE | | Tél : 04.74.22.71.74 |
| BREST CENTER | | Tél : 02.98.46.11.46 |
| BRIGNOLES | | Tél : 04.94.72.05.45 |
| BRIVE | | Tél : 05.55.17.92.30 |
| CALAIS CENTER | NOUVEAU | Tél : 03.21.19.49.59 |
| CAMBRAI CENTER | | Tél : 03.27.78.77.42 |
| CHALON S/SAONE | | Tél : 03.85.42.98.58 |
| CHAMBERY | | Tél : 04.79.60.03.81 |
| CHARLEVILLE-MEZIERES | | Tél : 03.24.57.43.19 |
| CHATELLERAULT | | Tél : 05.49.21.80.76 |
| CHOLET | | Tél : 02.41.46.06.01 |
| CLERMONT-FERRAND | | Tél : 04.73.28.93.37 |
| COGNAC CENTER | | Tél : 05.45.35.07.45 |
| CREIL CENTER | | Tél : 03.44.25.56.64 |
| DIEPPE | | Tél : 02.35.84.63.90 |
| DIJON | | Tél : 03.80.58.95.94 |
| DUNKERQUE CENTER | | Tél : 03.28.66.73.73 |
| FECAMP | | Tél : 02.35.29.90.00 |
| FONTAINEBLEAU | | Tél : 01.60.72.80.56 |
| FREJUS | | Tél : 04.94.53.64.18 |
| GRENOBLE | | Tél : 04.76.47.14.25 |
| HAGUENAU | | Tél : 03.88.73.53.59 |
| LA ROCHELLE | | Tél : 05.46.41.29.01 |
| LA ROCHE/YON CENTER | NOUVEAU | Tél : 02.51.47.39.52 |
| LA VARENNE St HILAIRE | | Tél : 01.41.81.03.17 |
| LE HAVRE CENTER | | Tél : 02.35.19.36.46 |
| LE PUY en VELAY | | Tél : 04.71.09.37.17 |
| LENS CENTER | | Tél : 03.21.28.45.45 |
| LES LILAS | | Tél : 01.43.63.05.37 |
| LILLE | | Tél : 03.20.51.44.75 |
| LILLE 2 CENTER | NOUVEAU | (consulter le minitel) |
| LIMOGES CENTER | NOUVEAU | Tél : 05.55.12.16.12 |
| LORIENT CENTER | | Tél : 02.97.21.69.73 |
| LORIENT 2 | NOUVEAU | (consulter le minitel) |
| LYON | | Tél : 04.78.60.33.60 |
| MACON | | Tél : 03.85.40.91.74 |
| MARSEILLE | | Tél : 04.91.78.96.75 |
| MEAUX | | Tél : 01.60.25.11.56 |
| MELUN | | Tél : 01.64.37.41.98 |
| MONT de MARSAN CENTER | | Tél : 05.58.06.39.51 |
| MONTARGIS | | Tél : 02.38.98.00.67 |
| MONTBELIARD | NOUVEAU | Tél : 03.81.91.00.52 |
| MONTELIMAR | | Tél : 04.75.01.75.82 |
| MORLAIX | | Tél : 02.98.88.41.90 |
| MOULINS | | Tél : 04.70.34.09.95 |
| NANCY CENTER | NOUVEAU | (consulter le minitel) |
| NEVERS CENTER | NOUVEAU | Tél : 03.86.61.23.32 |
| NÎMES | | Tél : 0 4.66.21.81.33 |
| NIORT | | Tél : 05.49.77.05.13 |
| ORLEANS | | Tél : 02.38.77.98.30 |
| PAU CENTER | | Tél : 05.59.72.91.32 |
| QUIMPER CENTER | | Tél : 02.98.64.29.15 |
| REIMS | | Tél : 03.26.77.96.76 |
| RENNES | | Tél : 02.99.31.11.26 |
| RODEZ | | Tél : 05.65.68.94.58 |
| ROUEN CENTER | NOUVEAU | (consulter le minitel) |
| SENLIS CENTER | NOUVEAU | (consulter le minitel) |
| SALLANCHES CENTER | | Tél : 04.50.58.49.11 |
| SAINTES CENTER | NOUVEAU | Tél : 05.46.70.35 |
| SALON DE PROVENCE | | Tél : 04.90.56.61 |
| SARREGUEMINES | | Tél : 03.87.02.96 |
| ST NAZAIRE | | Tél : 02.40.22.60 |
| ST QUENTIN CENTER | NOUVEAU | Tél : 03.24.57.43 |
| STRASBOURG CENTER | | Tél : 03.88.22.54 |
| TARBES | | Tél : 05.62.44.92 |
| TARNOS | | Tél : 05.59.64.18 |
| THIONVILLE | | Tél : 03.82.53.51 |
| THONON les BAINS | | Tél : 04.50.71.69 |
| TROYES | | Tél : 03.25.73.11 |
| VALENCE | | Tél : 04.75.56.72 |
| VALENCIENNES CENTER | | Tél : 03.27.47.30 |
| VANNES CENTER | | Tél : 02.97.42.60 |

### CORNERS

| | |
|---|---|
| CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP | Tél : 02.43.70.37 |
| VOIRON PAT' VIDEO | Tél : 04.76.65.96 |

### EUROPE

| | | |
|---|---|---|
| BRUXELLES CENTER | NOUVEAU | Tél : (2) 514 67 |

### SUISSE

| | |
|---|---|
| FRIBOURG | Tél : 026.322.82 |
| GENEVE - CHARMILLES | Tél : 022.940.03 |
| GENEVE - PLAINPALAIS | Tél : 022.800.30 |
| GENEVE - EAUX-VIVES | Tél : 022.700.83 |
| GENEVE - MEYRIN | Tél : 022.980.07 |
| LAUSANNE | Tél : 021.329.04 |
| SIGNY | Tél : 022.363.03 |
| SION | Tél : 027.323.83 |
| YVERDON LES BAINS | Tél : 024.426.58 |

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRE POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

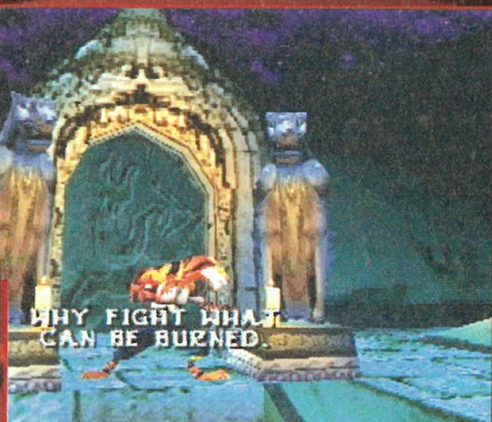
### DOM TOM

| | |
|---|---|
| FORT de France | Tél : 05.96.63.12 |
| St DENIS de la REUNION | Tél : 02.62.41.98 |

...s le magasin, l'état, la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES

Au début de certains stages, un conseil s'affiche sur l'écran. Libre à vous d'en tenir compte ou bien d'agir comme vous l'entendez.

Le compteur 0/3, à l'écran, signale qu'il vous faut abattre trois adversaires d'affilée sur ce tableau, avant de pouvoir continuer votre chemin.



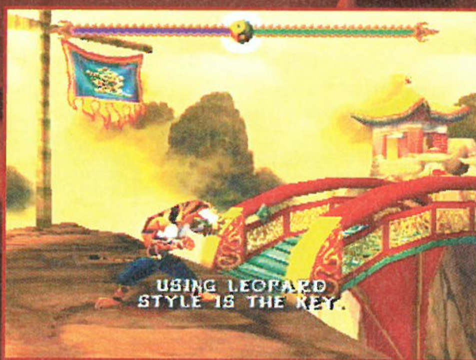



apprend comment utiliser votre « chi » ou puissance intérieure. En le matérialisant sous la forme d'énergie pure, vous pouvez projeter votre chi hors de vous et vous débarrasser des plus terribles adversaires. Plus tard, vous rencontrerez le maître léopard et sa superbe fille, ainsi que le maître singe, à la technique aussi déroutante qu'efficace. Enfin, avant d'aller affronter le dragon, il vous faudra délivrer le maître de la grue, emprisonné.

## Le petit scarabée est un tigre

Chacun des grands maîtres vous apprend une ou plusieurs techniques de combats. De quelques mouvements de base, vous finissez par élargir votre panel de possibilités de façon assez réjouissante. Au final, T'aï Fu devient une machine à tuer véritablement hallucinante. Les possibilités sont réellement nombreuses et lorsque vous engagez un combat, tout enchaînement est identifié par un style particulier (mantis, monkey, tiger...). Vous pouvez bien sûr mélanger les genres, afin de surprendre encore davantage vos adversaires. Quelque peu brouillon et déstabilisant au début, T'aï Fu se rattrape grâce à une jouabilité très acceptable. On a effectivement tendance à appuyer un peu n'importe comment sur les touches, au début. La technique fonctionne assez bien. Et puis on se rend compte que, pour sortir certains coups précis, il faut appuyer sur deux touches en même temps et puis enchaîner avec d'autres commandes bien spécifiques. On s'aperçoit aussi que la touche de « provoc », pour humilier ses adversaires, ne sert pas seulement à faire genre mais qu'elle permet, à la fin d'une combo, de récupérer du chi. On affine ses réflexes, associe telle palette de coups à tel ou tel adversaire et finalement on devient un joueur de T'aï Fu méritant. Et l'on n'en éprouve que davantage de plaisir.
Côté désagréments mineurs, signalons que les décors en 3D dans lesquels vous évoluez ont une fâcheuse tendance à tourner et à changer d'angles de vue sans que vous ne puissiez rien y faire. On s'y adapte heureusement assez vite. La qualité de l'animation est impressionnante et on ressent un vrai plaisir à faire évoluer ce tigre aux allures d'athlète, afin de l'aider dans sa quête. Qu'on ne s'y trompe pas : T'aï Fu est un vrai jeu d'action. Rien d'autre. Le côté aventure est inexistant et on s'y essaie pour se défouler et tenter des combos toutes plus délirantes les unes que les autres (dans le genre, la monkey roll à répétition, sur la tête des adversaires, marche plutôt bien). L'ambiance est prenante et les niveaux juste ce qu'il faut prise de tête pour toujours donner envie d'avancer sans trop décourager. Un titre qui s'annonce plutôt bien, donc, et qui devrait faire honneur à la ludothèque encore jeune de DWI. Dans son souci de vouloir créer des productions originales, espérons que ce jeune studio de développement rencontre du succès. Dans le cas contraire, nous n'aurons sans doute plus droit qu'à des adaptations de films et, que celles-ci soient réussies ou pas, ce serait tout de même un peu dommage...

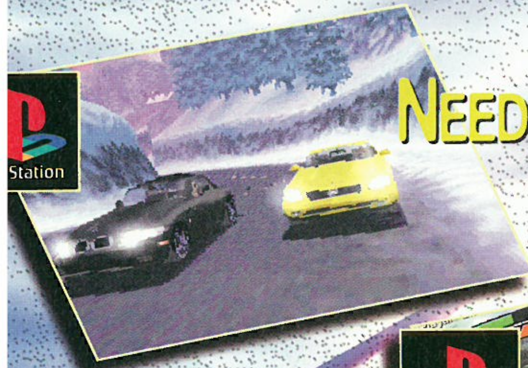





Parfois, il vaut mieux attraper un adversaire et le jeter dans le vide que de se battre contre lui. Ça fait gagner du temps.

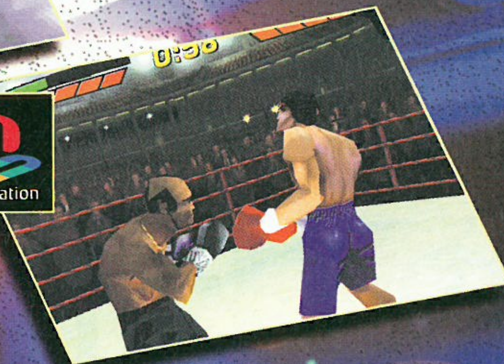


# Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS mois



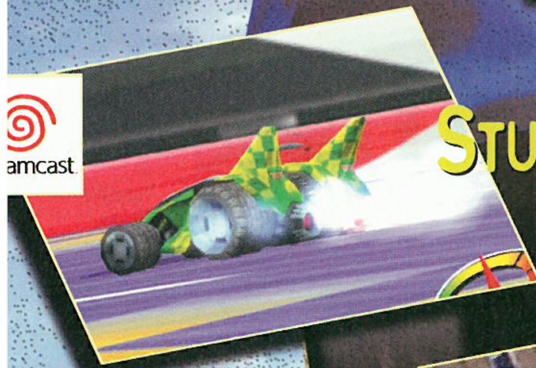
Need for Speed 4



Prince Naseem





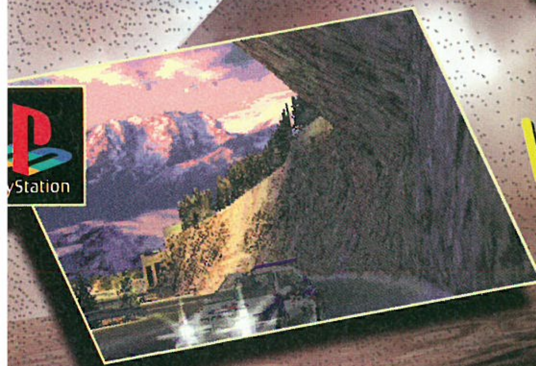
Stunt Grand Prix






Um Jammer Lammy





V-Rally 2

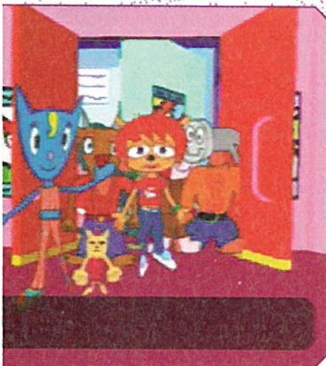
Ce mois-ci, la news a encore un peu de mal à reprendre son rythme. Le pays du Soleil Levant est bien évidemment sous le signe de la Dreamcast (heureusement !). Climax Landers, Stunt Grand Prix, Super Speed Racing, Undercover et le pompon : des révélations sur le prochain hit de Capcom, Marvel Vs Capcom ! Les éditeurs semblent s'intéresser de plus en plus à la bécane de Sega et c'est tant mieux pour nous ! La PlayStation, elle, se fait nettement plus discrète. On retiendra une conversion inattendue de Last Blade et l'arrivée en fanfare des suites de Bust a Groove et Parappa. En ce qui concerne l'actualité future du vieux continent, pas grand-chose de neuf, si ce ne sont les premières photos de V-Rally 2, de la suite de Croc (super !), du troisième volet de Gex et quelques précisions supplémentaires sur Prince Naseem, le jeu de boxe de Codemasters. Hormis ces quelques titres, rien de véritablement transcendant ne semble pour l'instant pointer à l'horizon. Il va falloir patienter. Boarf ! Avec l'aide de Metal Gear Solid, ça ne devrait pas être trop difficile.

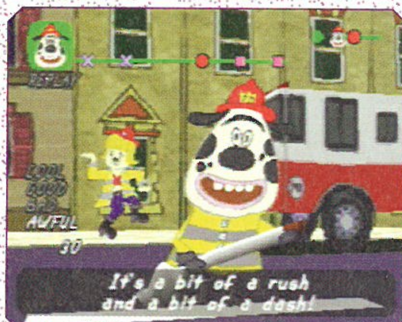
Entre autres...

| UM JAMMER LAMMY | |
|---|---|
| EDITEUR | SONY C.E.J. |
| MACHINE | PLAYSTATION |
| SORTIE AU JAPON | MARS 99 |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUÉE |

**Personnage culte au Japon, mais un peu moins chez nous, Parappa et son principe peace reviennent, avec cette fois, une incursion dans le monde du rock.**

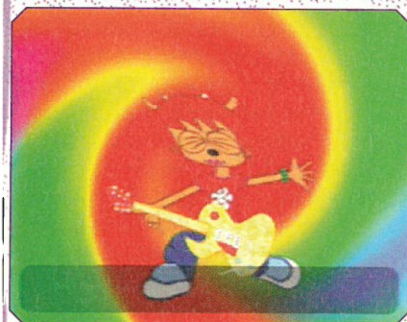




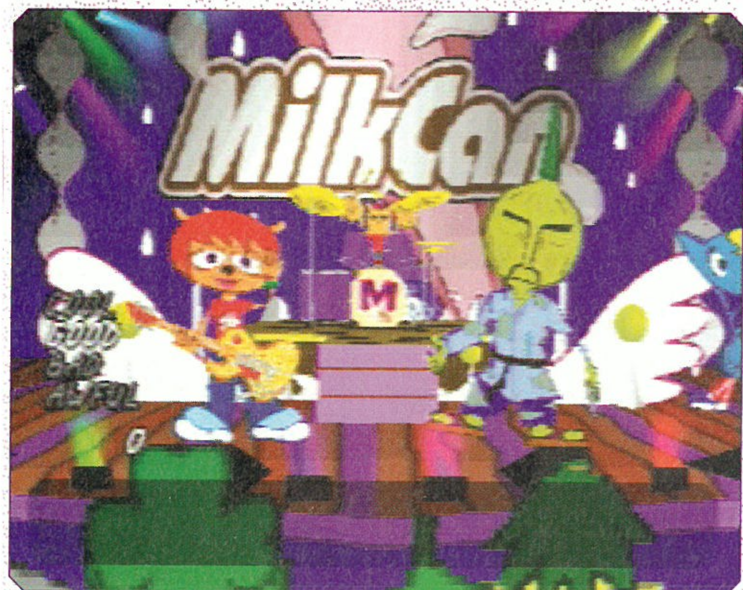

Lammy et son ami le pompier Dalmatien.

# Um Jammer Lammy









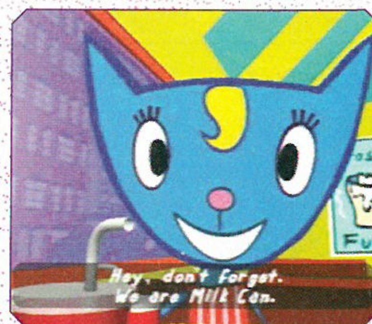

Nommé « Parappa 2 » pendant très longtemps sur les divers plannings prévisionnels de Sony, la suite du fameux jeu révolutionnaire se fera donc sans le chien superstar, mais selon le même principe, et dans le même univers. Partant du fait que le rap ne plaît pas forcément à tout le monde, Sony a décidé, pour cette suite, de mettre en scène non plus Parappa le groovy, mais plutôt Lammy, charmante biche qui riffe comme pas deux. Le scénario est assez simple et reprend l'univers naïf qui avait fait le succès de Parappa. Lammy est une jeune fille qui vit à Parappa Town avec son amie la très précieuse chatte Katy et la très râleuse souris Maasan. Toutes les trois font partie d'un groupe de rock féminin baptisé Milk Can. A partir de là, Lammy et ses amies vont connaître de petits soucis quotidiens, qui comme pour Parappa se résoudront d'eux-mêmes grâce à la mise en avant de la confiance en soi dans des chansons aussi lyriques que plaisantes.

## Le principe de la mise en rythme

Comme pour Parappa premier du nom, le but du jeu repose simplement sur la façon d'appuyer en rythme sur les touches qui apparaissent à l'écran. Sauf qu'ici, on ne fait pas que chanter, car Lammy est avant tout guitariste. Rock oblige, vous devrez non seulement suivre les paroles, mais aussi la mélodie. Observez bien les photos, vous verrez que deux lignes se suivent. A priori, elles permettraient à deux

personnes de jouer en même temps afin qu'enfants ou débutants s'amusent avec un ami un peu plus pro. On ne sait malheureusement pas encore clairement quel sera le système définitif adopté. Mais en tout cas, de base il reste le même que pour Parappa, à savoir l'appui en rythme des touches du pad. Pour les petites nouveautés, sachez que désormais le mode deux joueurs sera disponible, que ce soit en duel ou en coopératif, et que le jeu sera compatible Dual Shock ! Ô joie ! Sans plus de précisions, on voit déjà apparaître sur les photos d'anciens personnages de Parappa comme Tamanegi Sensei (Prof Oignon en V.F.). Peut-être Parappa en guest star ?





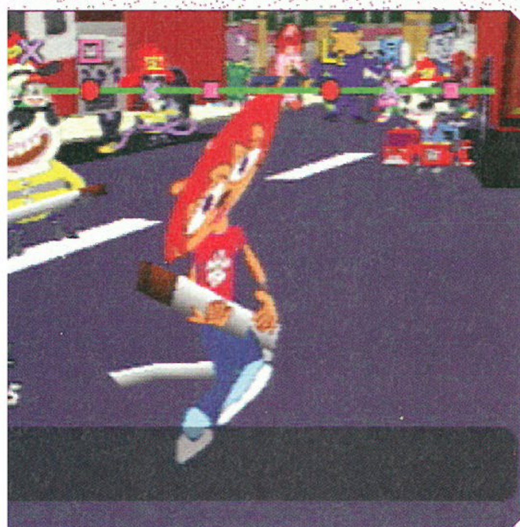


Le mode deux joueurs en compétition se fait avec une seconde Lammy en noir et blanc. Il est possible à cette occasion de jouer avec autre chose que des guitares : mandolines, tronçonneuses...

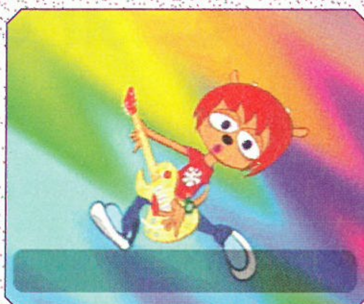





A la manière de Parappa, Lammy fait de beaux rêves dont il est difficile de s'extirper.



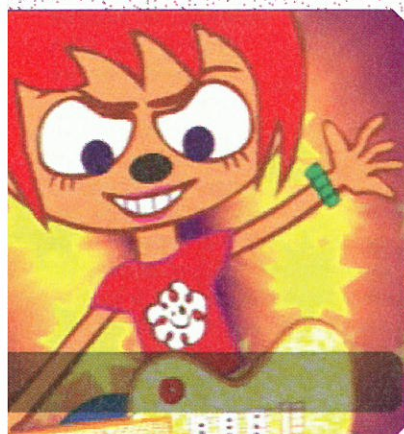
Comme pour Parappa, on retrouve sur le côté de l'écran les indicateurs de votre succès. Cool, bad, etc.






Toujours à la manière de Parappa, le partenaire de Lammy chante une partie qu'il faudra reproduire avec talent.






Plus loin

## Un Parappa pour les filles ?

Le Um Jammer Rock est défini par le communiqué de presse de Sony Japon comme un « rock coloré, pétillant, à la fois attachant et légèrement acide ». Vendu à plus d'un million d'exemplaires au Japon, Parappa avait trouvé son public parmi les filles qui adoraient l'univers mignon de Rodney A. Greenblat, artiste américain au style naïf, très populaire au Japon. C'est donc après une petite réflexion que les scénaristes du jeu se sont penchés sur une histoire plus féminine, mettant en scène des filles à qui il arrive... des histoires de filles !



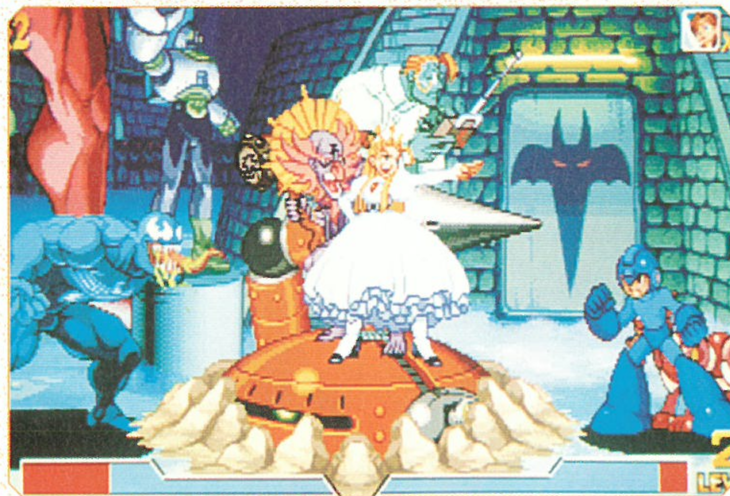

**MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES**

EDITEUR.............CAPCOM
MACHINE.............DREAMCAST
SORTIE AU JAPON.............25 MARS 99
SORTIE EN EUROPE.............NON COMMUNIQUEE

**Le plus puissant des jeux de combats en 2D arrive sur Dreamcast pour une conversion surprise. Capcom montre qu'il fait partie des éditeurs supporters de la nouvelle console de Sega.**







# Marvel Vs Capcom

## Clash of Super Heroes













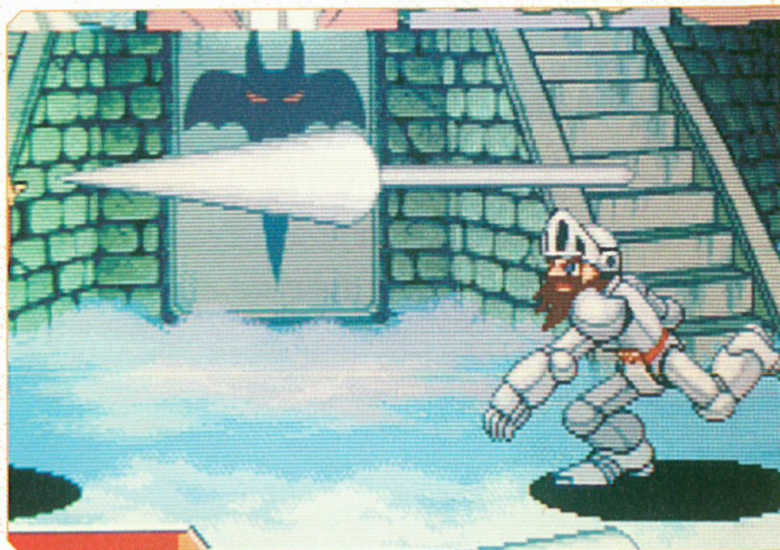

Strider est devenu au Japon le personnage le plus populaire de ce jeu grâce à des coups superbes et efficaces.

Les jeux et les comics, deux univers complètement différents qui, pour les besoins d'un produit ambitieux, se retrouvent réunis dans un jeu de combats dynamique et violent. Voilà le scénario de base de ce produit phare de l'année dernière qui arrive enfin sur une machine de salon. Les nouveaux venus, du côté de Marvel sont War Machine et Venom, alors que du côté de Capcom, on compte l'apparition de Rockman (Megaman), Jin Saotome (CyberBots), Strider du jeu homonyme, Captain Commando du jeu homonyme, Roll (Megaman) et Morrigan (Vampire). Les autres sont déjà connus des joueurs de la série des Vs puisqu'il y a Ryu, Zangief, Spiderman, Hulk, Wolverine, Captain America et Gambit. Le principe du jeu reste le même, à savoir un violent jeu de combats dans lequel le joueur sélectionne deux personnages. Ayant la possibilité de passer de l'un à l'autre à volonté, le joueur pourra en plus appeler en nombre limité d'autres partenaires, qui normalement ne sont pas jouables.

### Brochette de héros survoltés

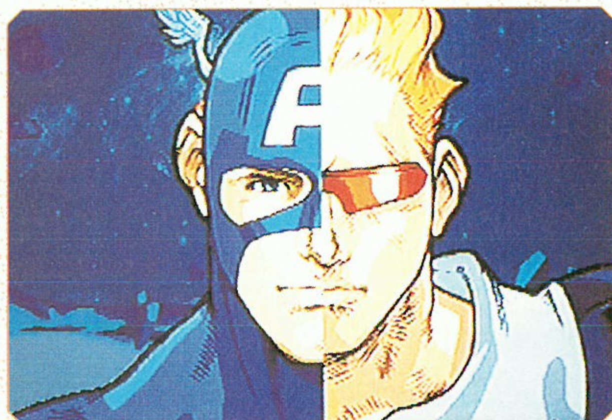
Au nombre de 20, ces « support characters » vous permettent de vous défaire de situations délicates et de mettre un sacré bazar à l'écran. Premier jeu en 2D véritable sur Dreamcast (le très statique July mis à part), Marvel Vs Capcom est annoncé par les

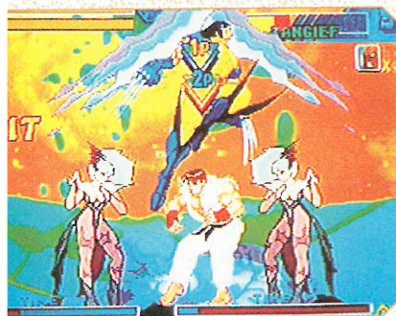
porte-parole de Capcom comme la première conversion parfaite d'un jeu d'arcade. D'après les premières infos qui ont filtré, le jeu offrirait quelques petites options supplémentaires par rapport à la version arcade, comme Capcom sait si bien le faire. L'une d'entre elles serait Roll, la petite amie de Megaman, jouable paraît-il, sans avoir à réaliser une quelconque manipulation secrète. Pour le reste, le mystère reste entier quant à la possibilité de charger un mini-jeu sur VMS. Pour le reste, le soft est identique à l'arcade, et même le mode variable cross (quatre personnages à l'écran simultanément qui déclenchent leurs furies), qu'on croyait impossible à réaliser sur une console de salon, sera présent ! Après Power Stone, et avant Bio Hazard : Code Veronica, Capcom prouve une fois de plus qu'il est un allié sur qui Sega pourra compter pour le succès de sa nouvelle console.

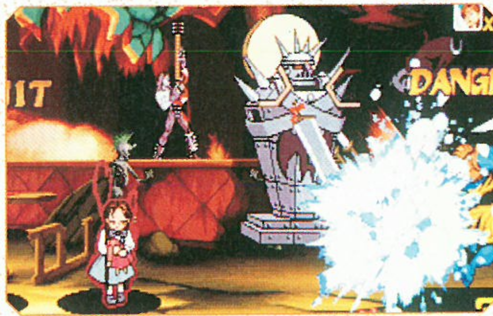




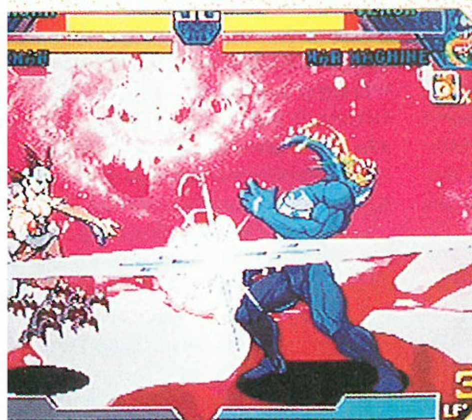
4 Personnages à l'écran, 2 furies, un décor en pleine transformation. Il fallait au moins une Dreamcast pour gérer tout ça.







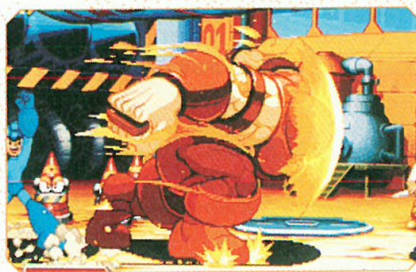
Morrigan peut faire appel à Lilith pour augmenter sa force d'attaque.





Cet écran intermédiaire annonce la mise en route d'un variable cross sans aucun doute destructeur.





Plus loin

## Le principe du variable assist

20 personnages disponibles en variable assist, 10 de Marvel et 10 de Capcom. Ces personnages, qu'on sélectionne aléatoirement avant de commencer un combat, ne sont en aucun cas jouables mais viennent tout de même vous aider ponctuellement lors d'un combat à votre demande. Chacun d'entre eux possède une attaque différente, et le sort d'une joute peut basculer si le destin a voulu que votre assistant ne soit qu'un tocard.













## Stunt Grand Prix

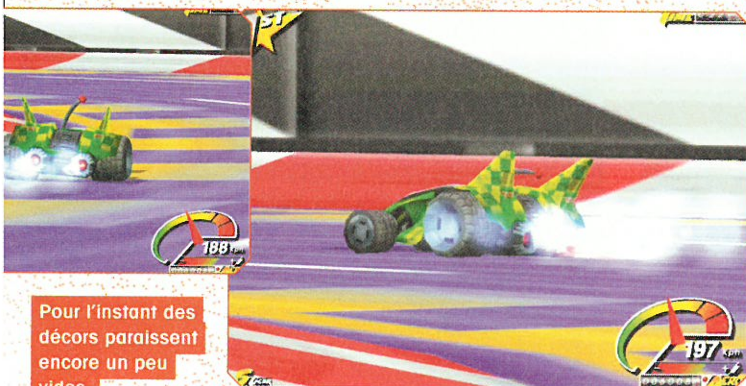
Dreamcast

EDITEUR .......... TEAM 17
MACHINE .......... DREAMCAST
SORTIE EN EUROPE .......... DERNIER TRIMESTRE 99

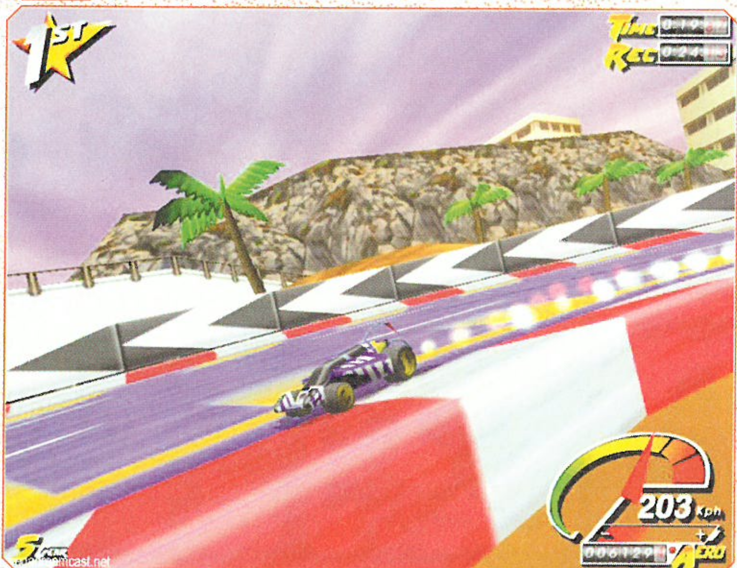
**A mi-chemin entre WipEout et Rollcage, Stunt Grand Prix apporte à la Dreamcast sa première course futuriste et explosive. Ça va déménager !**




La haute résolution et la vitesse d'animation à 60 images/sec permettent un rendu visuel impressionnant.




Pour l'instant des décors paraissent encore un peu vides.







# Stunt Grand Prix

Sur Dreamcast, les accros du volant auront de quoi entretenir leur passion. Après le fabuleux Sega Rally 2 et en attendant avec impatience Monaco Grand Prix 2, Super Speed Racing et Buggy Heat, c'est en effet au tour de Stunt Grand Prix des studios de Team 17 de faire son apparition sur les plannings de la console de Sega, décidément fort appréciée. Au programme de cette course déjantée se déroulant dans un futur assez lointain : des cascades (d'où le Stunt), encore des cascades et beaucoup de vitesse ! Pourtant, à l'instar de Rollcage, rouler à des vitesses incroyables et effectuer des cabrioles de folie cohabitent parfaitement avec la prise en compte de modèles physiques réalistes. Sans tenter d'égaler la quasi perfection de Gran Turismo, il faudra donc tout de même s'attendre à une simulation de haute tenue.

### Toujours plus impressionnant

En optant pour la Dreamcast, les développeurs de Stunt Grand Prix ont misé sur la console qui leur permettrait de rendre leur jeu le plus impressionnant possible. Attendez-vous alors à une vitesse d'animation hallucinante tournant à 60 images/sec, à des effets de lumière somptueux et bien évidemment à des sensations de conduite extrêmes. En termes d'options de course, des centaines de paramètres seront pris en compte, afin de pouvoir régler les bolides télécommandés à votre guise. Pour le jeu en réseau (qui sera finalement disponible en France ! Youpi !), il sera possible de comparer les temps avec les meilleurs mondiaux, de télécharger de nouvelles options, en un mot de faire évoluer votre jeu durant de longs mois ! Déjà prometteur alors qu'il lui reste de longues semaines de programmation, Stunt Grand Prix pourrait bien devenir le WipEout de la Dreamcast. A suivre de près.

| | |
|---|---|
| **SUPER SPEED RACING** | |
| EDITEUR | SEGA |
| MACHINE | DREAMCAST |
| SORTIE AU JAPON | 25 MARS 99 |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUÉE |

# Super Speed Racing

**Complètement inconnu, ce nouveau titre de Sega surgi de nulle part est un jeu de courses type Indycar (enfin, de Cart, maintenant) qui risque bien de créer la surprise en matière de courses autos.**










Comme vous pouvez le constater Les voitures sont extrêmement détaillées.




A priori, les replay devraient clouer pas mal de joueurs dans leur baquet !

Après Sega Rally 2 et Monaco GP2, avec qui il pourrait faire double emploi, voici Super Speed Racing de Sega, un nouveau jeu de voitures en 3D, développé cette fois-ci exclusivement pour la Dreamcast. Contrairement à ce qu'on aurait pu penser, Super Speed Racing n'est en aucun cas le très attendu Scud Race, mais un titre complètement original qui arrive sur la machine après avoir été annoncé deux mois auparavant seulement. Autant dire que ce titre reste inconnu et mystérieux, mais qu'il promet beaucoup. Attention, ce n'est pas un jeu de F1, mais de Cart (ex Indycar, communément appelé « F1 américaine »), dans lequel on trouvera des voitures fonctionnant au méthanol et dont les caractéristiques techniques ont la particularité d'être très différentes de celles des F1 actuelles. En gros, la course est beaucoup plus « bourrin », avec des bolides surpuissants (près de 500 km/h sur certains ovales) mais dont les éléments qui les constituent ne sont pas forcément des chefs-d'oeuvre technologiques. Annoncé comme le jeu de Carts le plus réussi et le plus abouti jamais programmé (après le poker... hum, pardon), SSR a profité de nombreuses attentions. Ainsi, les sons ont été directement digitalisés à partir d'enregistrements des moteurs célèbres du championnat américain. Le jeu proposera également 27 voitures inscrites dans les 17 écuries officielles, avec les vrais noms des teams et des coureurs. Cette licence autorisée permet à Sega de couvrir le prochain événement important du monde du cart dont une manche se déroulera en avril prochain au Japon. Le jeu est prévu, lui, je vous le rappelle, pour le 25 février 99. Bien que le Cart soit un sport automobile dont le taux d'amateurs est bien plus élevé aux States qu'ailleurs, Sega espère bien, avec cette date de mise en vente coïncidant avec la manche nippone, attirer l'attention des médias sur lui. Prévu pour permettre à un ou deux joueurs de s'affronter simultanément, le jeu proposera 19 circuits différents et tous officiels, dont les très fameux et dangereux ovales. En espérant que le jeu en vaille réellement la chandelle...




Au ras du sol, le cameraman va flipper, c'est sûr.






Une vue intérieure de qualité que les amateurs seront apprécier.

Dreamcast

## Climax Landers

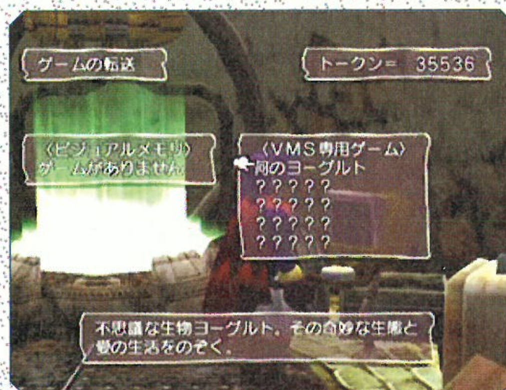
| | |
|---|---|
| EDITEUR | CLIMAX-SEGA |
| MACHINE | DREAMCAST |
| SORTIE AU JAPON | 10 JUIN 99 |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUEE |

**Initialement prévu pour le 25 février, Climax Landers a finalement été repoussé au 10 juin prochain, dans l'optique d'en améliorer encore le moteur 3D et pour nous offrir un jeu profond et magnifique.**

# Climax Landers




Les habitants de la Piece Z33 Colony sont tous plus ou moins cybernétisés.




Voici le temple où vous pourrez charger des jeux sur Visual Memory. Certains ne seront pas disponibles dès le départ et vous devrez donc les gagner.





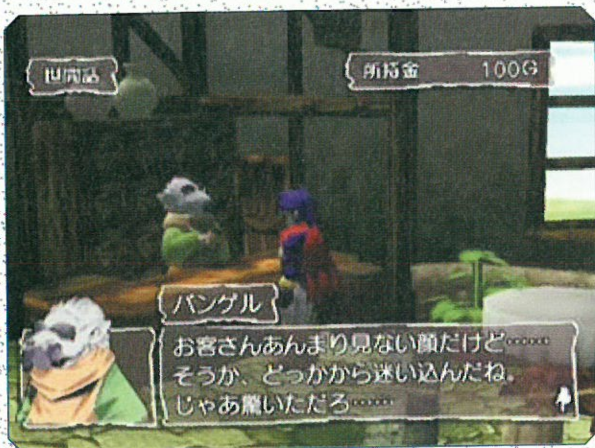

Les environnements sont d'une profondeur sidérante.

Pour se faire pardonner, eu égard au retard de la sortie de son produit, Climax vient tout juste de communiquer à la presse de nouveaux éléments graphiques et informatifs sur son petit bijou de RPG. Cette fois-ci nous allons enfin être en mesure de vous présenter 6 des nombreux mondes que traversera le héros, le très élégant Sword. En effet, nous savons désormais que les chemins qu'empruntera ce dernier ne seront en fait que des « bouts » de dimensions provenants de différentes époques qui ont été mises ensemble par une force mystérieuse.

Ces diverses régions ont été baptisées « piece » dans la langue de Shakespeare (en français « morceau »). Bien entendu, selon les diverses cultures et époques dont elles sont issues, ces « pieces » présenteront graphismes, bâtiments, ambiances et personnages différents. Pour commencer, Central Piece est une région étrange composée en grande partie de temples mystiques. C'est a priori de cet endroit que sont parties les ondes magiques qui ont attiré les autres régions. Nous y trouvons également la Z33 Colony Piece, la zone SF par excellence où l'on rencontre des robots et des humains cybernétisés !

La Senjô no Mori (forêt du champ de bataille) reprend l'ambiance des films de sabre japonais, avec un grand nombre de ninjas et de samouraïs à combattre. La Neuman Piece, quant à elle, est une région assez déjantée, toute fluo et dont on ne connaît pas la provenance. Assez psychédélique dans son genre. La Luluan Hiroba Piece, avec ses dragons et ses chevaliers, reste dans un classicisme évident. Et enfin, la Tokeitô Piece (tour horloge) est le lieu de départ de Sword, un monde plus ou moins héroïc fantasy, et correspondant pile-poil à l'endroit où Sword reviendra faire le point à chaque chapitre du jeu. En plus de ces diverses régions à visiter (il en reste quelques-unes que Climax n'a pas encore dévoilées), Climax Landers offrira au joueur la possibilité de charger 3 mini jeux différents pour la Visual Memory (anciennement appelée VMS, on le rappelle). Un RPG qui s'annonce peut-être légèrement répétitif, mais d'une beauté rare.

**Des univers vastes et variés**

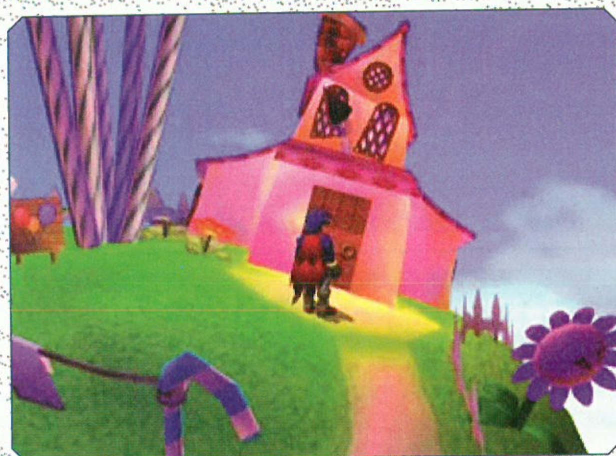



La communication reste assez importante.




La tortue volante en fond d'écran est assez psychédélique.



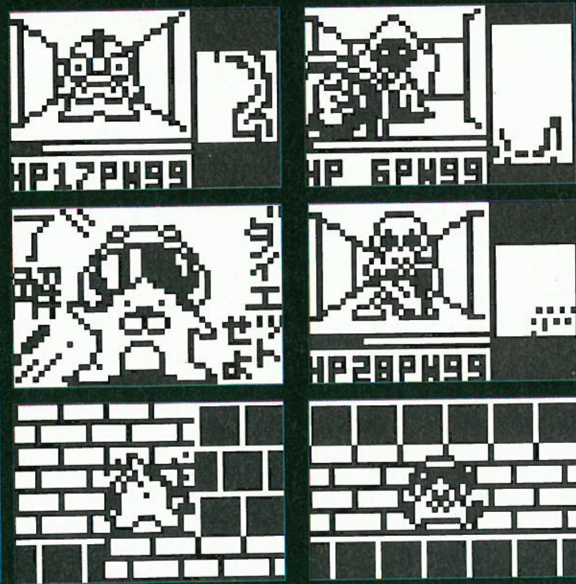



Neuman Piece est un univers coloré et légèrement psyché !

*Plus loin*

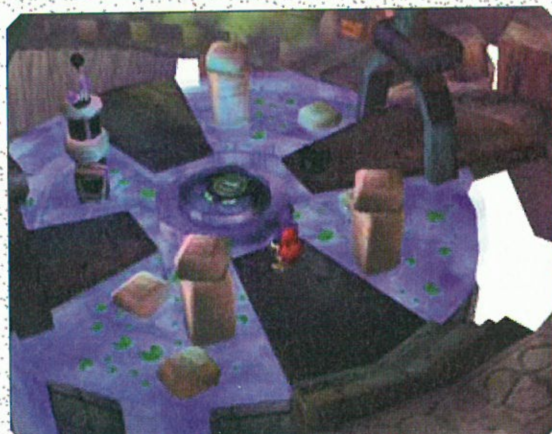
## Les mini jeux sur Visual Memory

Parmi les 3 mini jeux disponibles sur le Visual Memory, seuls 2 d'entre eux sont véritablement des jeux. Le premier, nommé Nanno Yoghourt, vous met dans la peau de la mascotte de Climax et vous propose de traverser divers niveaux à la recherche de trésors. Le second, nommé Tsuyu Dark 4 est un remake de Shining in the Darkness. Le troisième, qui n'est pas vraiment un jeu, permet en fait de faire des petits dessins qui seront ensuite ré-utilisés dans le jeu lui-même !






Dans la forêt, les zombis samouraïs sont nombreux.



Central Piece, où moult mystères devront être résolus.

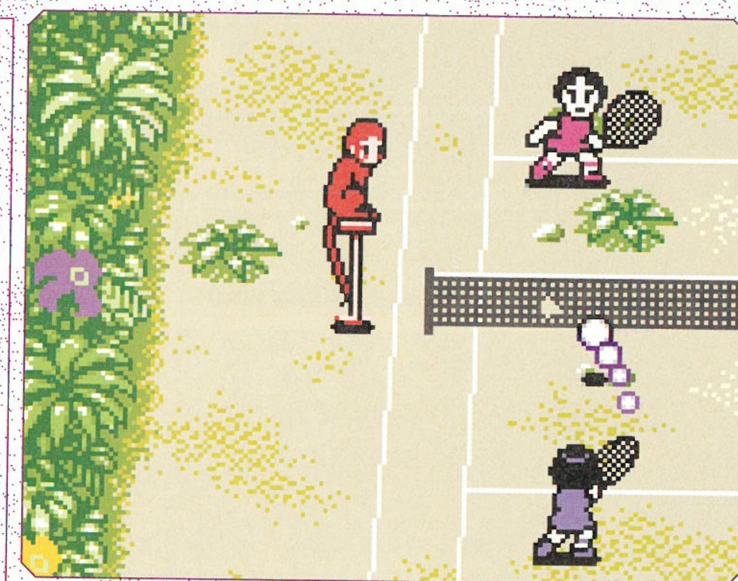






| NEO GEO POCKET COLOR | |
|---|---|
| EDITEUR | SNK |
| MACHINE | NEO GEO POCKET |
| SORTIE AU JAPON | 19 MARS 99 |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUÉE |

**Après une réussite très mitigée face à la Game Boy Color, SNK revient sur le marché des portables avec une Neo Geo Pocket cette fois-ci entièrement en couleur.**



# Neo Geo Pocket Color

Ainsi, la Neo Geo Pocket n'a pas bien fonctionné. Il faut dire qu'entre la Game Boy Couleur et ses gros titres comme Dragon Quest Monsters ou Pocket Pikachu (chacun ayant dépassé le million d'exemplaires vendus), il n'est pas étonnant qu'une nouvelle machine avec des titres peu connus ou peu adaptés au jeu de poche n'ait pas fonctionné. De plus, la Neo Pocket avait beau être plus puissante que la Game Boy, elle n'en restait pas moins pitoyablement en noir et blanc. C'est pourquoi SNK, qui avait depuis le lancement de la console annoncé un nouveau modèle en couleur, vient enfin de faire savoir la date de lancement de la bête ainsi que des titres disponibles. Comme on peut le constater sur les photos, le corps de la console est sensiblement identique à la version monochrome, les seules différences notables se trouvant essentiellement au niveau de l'épaisseur. Les nouveautés, en fait, sont surtout d'ordre technique. Le premier à avoir bénéficié de ce changement, c'est bien sûr l'écran. D'une taille de 45x48 mm, il permet de jouer à des jeux en 146 couleurs choisies parmi une palette de 4 096. L'endurance de la console, elle aussi, a été améliorée, puisqu'il sera désormais possible de jouer 40 heures d'affilée sans souffrir d'un quelconque manque d'énergie. Pour finir, sachez que la console fera tourner les jeux monochromes en 20 couleurs, et qu'on attend tout un tas de petits accessoires dont les premiers seront l'énigmatique câble Neo Pocket-Dreamcast, le Guri-Guri Lever qui permet de jouer avec sa mini console et un stick, et enfin le Wireless Communication Unit, qui permettra de s'affronter via l'infrarouge. Vendue au prix de 9 800 yens (460 francs environ) le 19 mars prochain, SNK parviendra-t-il enfin à s'imposer dans le monde des portables avec sa nouvelle machine ?

**SNK a tout donné**

## Plus loin — Neo 21

Jeu de cartes qui vous permet d'affronter la console au Black Jack.

Sortie le 19 mars

## Plus loin — Puzzle Bobble Mini

Le jeu bien connu chez nous sous le nom de Bust a Move prend ici tout son sens grâce à la couleur de la console. On pourra jouer à deux l'un contre l'autre grâce au câble de connection.

Sortie le 19 mars

## Telex — Un cygne blanc au pays des portables

En tentant de suivre les traces de Nintendo et de SNK, Bandai sortira sa portable noir et blanc le 4 mars prochain. La machine répondant au doux nom de Wonder Swan sera accompagnée, lors de sa parution, de 4 jeux parmi lesquels on retiendra tout particulièrement Chocobo's Magic Dungeon de Squaresoft et Densha de Go! une simulation de train cultissime au Japon. Avec de tels atouts dans sa manche, Bandai rééditera-t-il la performance de son Tamagotchi ? La Game Boy est prévenue.

## Plus loin — Tableau récapitulatif

| | |
|---|---|
| PROCESSEUR | 16 BITS |
| ECRAN | 45X48MM, RÉSOLUTION DE 160X152 POINTS |
| SYSTEM SOFT | MONTRE UNIVERSELLE, CALENDRIER, HOROSCOPE, ALARME |
| AFFICHAGE | 146 COULEURS SIMULTANÉES PARMI 4 096 |
| ALIMENTATION | 2 PILES 1,5 VOLT |
| AUTONOMIE | 40 HEURES |
| TAILLE | 3 CM (LONGUEUR), 8 CM (LARGEUR), 3,5 CM (EPAISSEUR) |
| POIDS | 145 GRAMMES (195 AVEC PILES) |

Sortie le 19 mars



**SNK espère qu'enfin le public sera au rendez-vous pour sa machine**

## Plus loin — Neo Bacara

Un jeu de casino classique pour la petite portable. Différents modes de jeu comme le mode simple ou le mode original qui permettront aux pros comme aux débutants de se familiariser avec l'engin.

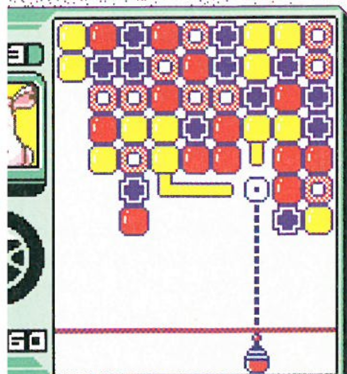
Sortie le 19 mars




## Plus loin — Neo Dragon's Wild

Vous qui adorez le casino sans perdre un seul de vos deniers, voici pour vous un jeu de poker, identique au Black Jack du Neo 21.

Sortie le 19 mars



Les anciens jeux Neo Pocket sont bien entendu compatibles avec la nouvelle console, et bénéficieront d'améliorations graphiques.

## Plus loin — Neo Mistery Bonus

Un jeu de machine à sous.

Sortie le 19 mars

## Plus loin — King of Fighters R2

Une nouvelle version du jeu de baston comique mettant en scène les héros de SNK. Mise à part la couleur, les nouveautés sont assez présentes pour être signalées. De nouveaux personnages sont disponibles, parmi lesquels Kasumi Todo, Omega Rugal et Saishu Kusanagi. En tout, cela fait donc 15 personnages. Beaucoup plus fins, les graphismes profiteront évidemment de la nouvelle puissance de la machine.

Sortie le 19 mars







# Bust a Move 2 Dance Tengoku Mix

EDITEUR ..... ENIX
MACHINE ..... PLAYSTATION
SORTIE AU JAPON ..... MARS 99
SORTIE EN EUROPE ..... NON COMMUNIQUEE

**Après avoir révolutionné le monde du jeu vidéo avec Bust a Move, Enix propose une suite qui sera très fidèle et pleine de nouvelles surprises. Groove !**



Le niveau de Shorty se déroule toujours dans un parc d'attraction, mais sera cette fois-ci situé sur une plate-forme flottante.



Les deux nouveaux personnages seront-ils à la hauteur des vétérans?



# Bust a Move 2

## Dance Tenkogu Mix





Les gros plans sont toujours de rigueur dans ce jeu aux mouvements de caméra incroyablement fluides et audacieux.

Bust a Move 2 est un événement que de nombreux joueurs, étonnés par la fraîcheur du premier volet, attendaient avec beaucoup d'enthousiasme et d'espoir. Eh bien gageons qu'ils ne seront pas déçus, car il s'annonce plutôt réussi. Gardant le principe génial du premier volet, qui consistait à agir en rythme avec la musique pour faire danser son personnage, le titre d'Enix apporte en plus quelques améliorations notables. La première concerne une refonte totale des niveaux. Contrairement au premier opus, ces derniers mettront plus encore en valeur les capacités de danse des joueurs, puisqu'ils se transformeront au gré des performances des danseurs. Mieux encore, si le joueur réalise des enchaînements de pas magnifiques, il pourra être transporté dans une warp zone et plus précisément dans « l'espace de la danse cosmique » (sic) !

**Bouger son corps une fois encore !**

Parmi les autres nouveautés de Bust a Move 2, il était évident que certaines se situeraient au niveau des personnages. Nous avons donc au moins deux nouveaux danseurs, car tous n'ont pas encore été dévoilés. Le premier d'entre eux est une charmante jeune fille du nom de Comet, petite soeur de Frida. Elle est équipée de rollers et fera une danse acrobatique du plus bel effet. On notera aussi la présence d'un danseur traditionnel japonais dont on ne connaît pas grand-chose pour le moment. Au niveau de la jouabilité, le jeu a aussi bénéficié de quelques petites modifications. Dans le premier

volet, il fallait exécuter les manipulations durant les 3 premiers temps de la mesure et valider avec la touche sur le quatrième temps. Dans BaM 2, le tempo devra être validé avec encore plus de précision, ce qui sera possible grâce à la « timing barre », un élément supplémentaire qu'on retrouve sous les commandes. Si vous validez en rythme dans le quatrième temps, le danseur fera son pas normalement, alors qu'en validant pile sur le rythme, votre danseur fera une excellente danse, qui vous permettra de marquer plus de points. Et, comme dans le précédent volet, d'attirer la caméra de votre côté pour remporter le match. Pour le reste, nous vous laissons découvrir les nouveaux costumes des anciens personnages (certains comme Frida ou Gas-O n'ont pas encore été révélés) ainsi que les superbes graphismes du stage de Shorty, dans la jungle.

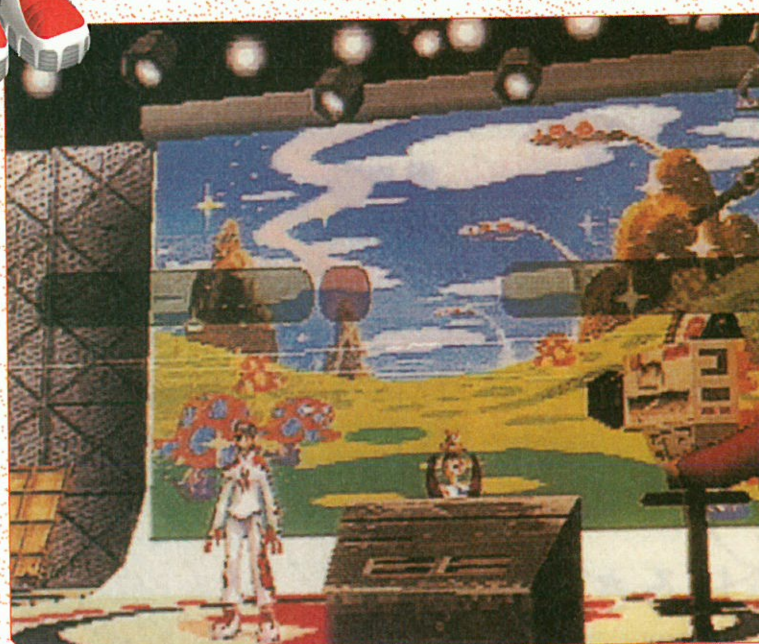

Hiro et Heat s'affrontent dans un duel au sommet. Notez le chapeau ridicule que Heat porte dans le dos.

## Plus loin — Music pop !

Comme dans le précédent volet, les musiques de Bust a Move 2 ont été confiées à des professionnels de la variété japonaise. Cette fois-ci, ce sont les sociétés de production East West Japan et Frontier Booking International qui produisent les chansons, sans compter Morris White, producteur des fameux Earth Wind & Fire qui a, lui aussi, mis la main à la pâte.



Les effets de lumières sont toujours aussi saisissants.


Le stage de Kitty-N se déroule désormais dans un studio de télévision.



Il est toujours possible de jouer à deux en sélectionnant le même personnage



Désormais déguisée en flic, Kelly est plus sexy que jamais.

| MONSTER FARM 2 | |
|---|---|
| EDITEUR | TECMO |
| MACHINE | PLAYSTATION |
| SORTIE AU JAPON | 25 FEVRIER 99 |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUEE |

**Après un joli succès en 1997, Tecmo relance la machine en vogue actuellement au Japon et dont le principal intérêt consiste à élever des petits monstres affrontant d'autres petits monstres...**



Un nouveau monstre vient d'arriver dans votre ferme. Qu'allez-vous en faire.



Oh le joli monstre que voilà. Aujourd'hui, on va le laisser se reposer...

# Monster Farm 2



Les combats dans l'arène vous permettent de gagner de l'argent et acheter de la nourriture pour vos bestiaux.

Votre monstre vient de gagner un niveau. Vous devrez surveiller sa croissance pour savoir quel régime lui soumettre.




Comme dans l'épisode précédent (tout le monde s'en souvient...), Monster Farm 2 vous place à la tête d'un élevage de monstres qu'il va falloir faire croître et se reproduire entre eux pour trouver des races puissantes capables de remporter les tournois. Ces joutes animales vous permettent d'affronter différentes bêtes élevées par d'autres entraîneurs, incarnées soit par la console elle-même ou bien par un second joueur ayant préalablement sauvegardé sa créature sur Memory Card. L'intérêt de ce nouveau volet, outre l'amélioration de la réalisation, reste la compatibilité avec la Pocket Station.

## Quête de monstres

En effet, lorsque vous élevez un monstre, il faut pouvoir lui donner diverses choses qui feront de lui un champion, comme des objets magiques ou encore de la nourriture de haute qualité permettant une croissance optimum. L'argent est généralement récolté lors de vos victoires au Colisée. Mais, souvent, cela ne suffira pas. Vous devrez alors trouver des petits boulots. C'est là qu'intervient la Pocket Station, puisqu'en allant vous inscrire pour ce petit job, vous allez charger un mini jeu. Vos finances rendues au plus bas, vous n'aurez qu'à vous adonner au mini jeu, avant de remettre votre sauvegarde dans la console et constater, si vous avez été adroit, que votre solde a augmenté. Autre nouveauté du produit made in Tecmo : la personnalité des monstres. Parmi les créatures du joueur, certaines accepteront sans broncher tous les ordres que vous leur donnerez, alors que d'autres seront désobéissantes et refuseront systématiquement de combattre. La personnalité du monstre le fait aussi évoluer de diverses manières. C'est donc au joueur de savoir gérer ses bébêtes, pour en faire de dociles combattants, sans pour autant altérer la part d'esprit combatif qui doit les animer pour devenir des champions. Pour l'entraînement de ses monstres, le joueur dispose de 5 zones dangereuses où il les envoie en « pèlerinage ». Très japonais dans le style, Monster Farm 2 sera, à n'en pas douter, un grand succès au Japon. En France, mis à part pour quelques fous furieux, il passera quasiment inaperçu.




Une attaque critique !





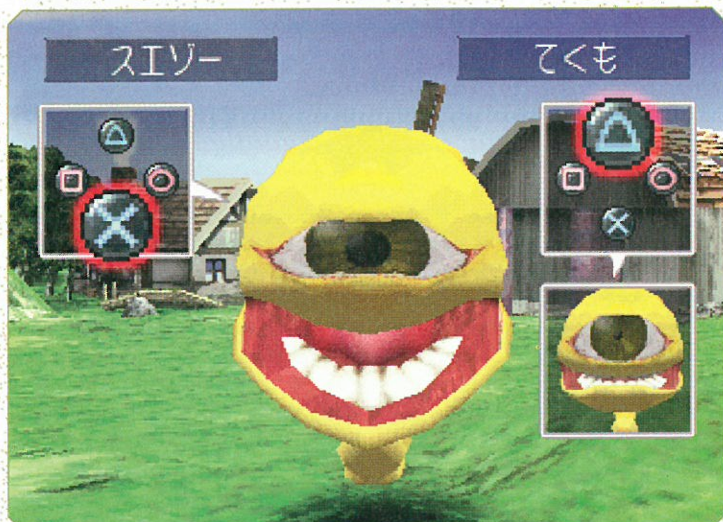




Certains adversaires ont un look assez dément.




Des mini jeux d'adresse sont là pour entraîner les monstres.




Selon les monstres, les super pouvoirs varient.




Un petit combat d'entraînement.

*Plus loin*

## Mate mes monstres !

En plus de gagner de l'argent sur Pocket Station, le jeu vous permet de visualiser, à chaque instant, les monstres que vous possédez. Très pratique dans les cours de récré au Japon, quand on veut crâner devant les copains.



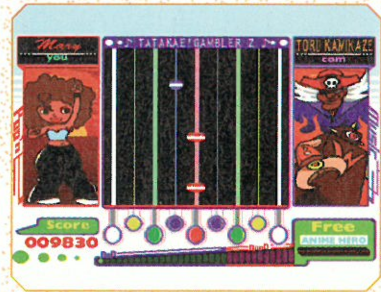
## Pop'n Music




| | |
|---|---|
| EDITEUR | KONAMI |
| MACHINE | PLAYSTATION ET DREAMCAST |
| SORTIE AU JAPON | 25 FÉVRIER 99 (DC ET PS) |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUÉE |

**Konami continue sur sa lancée, après avoir détrôné des charts nippons le pourtant magnifique VF3 arcade, avec un titre inhabituel et original : Beat Mania ! Cette fois-ci, c'est le très semblable Pop'n Music qui s'y colle.**

L'écran de jeu est assez simpliste.







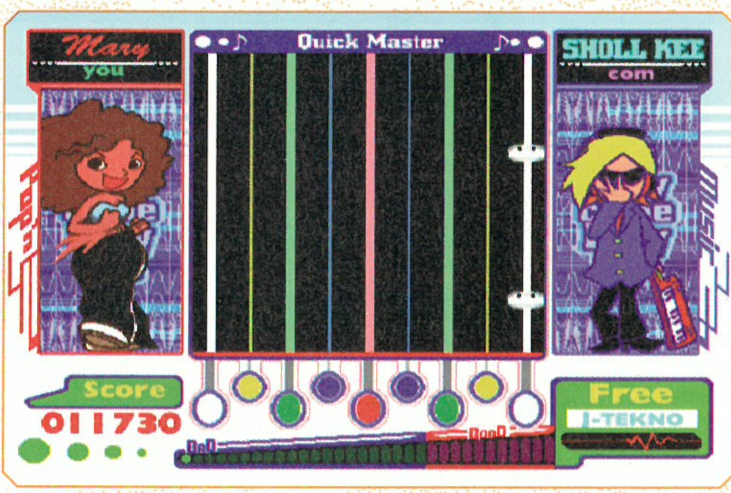


# Pop'n Music

Bamboo est votre adversaire le plus redoutable avec sa disco bourrée de contretemps.




Les animations des petits personnages sont très mignonnes.







Uncle Jam vous joue un morceau de rasta assez facile à maîtriser.

Conçu comme Beat Mania dont il est un remake enfantin et plus facile d'accès, Pop'n Music propose encore une fois un jeu de réflexes en rapport avec la musique, style véritablement consacré depuis l'an dernier au Japon. Se jouant, au choix, au paddle classique ou avec une énorme manette spécifique et vendue séparément, ce soft présente une série de pastilles de couleurs qui dégringolent irrémédiablement vers le bas de l'écran et ce, en rythme avec la musique. Il vous faudra presser le bouton pourvu de la couleur correspondante (c'est là que la manette supplémentaire est utile) pour « valider » le rythme et continuer à jouer sur l'air. Pour les néophytes, il existe un mode « débutant » qui permet de ne jouer qu'avec 5 touches au lieu de 9. On voit une fois encore que ce genre de soft, étrange et rigolo, est porté vers un public féminin auquel Konami semble faire du pied. D'autant que des concessions sur la difficulté (plutôt bien dosée) et les graphismes, mignons et naïfs, sont flagrantes. Parmi les chansons disponibles, nous aurons, mesdames et messieurs, du rap, du disco, du reggae, de la dance, de la latin-pop, un générique de dessin animé (NDLR : vraiment n'importe quoi), un thème de série télé d'espionnage et une musique de film. Mignon et rigolo, on doute cependant que Pop'n Music fasse de l'ombre au très attendu Um Jammer Lammy, le Parappa rock, deuxième du nom. Mais qui vivra verra...

### Un Parappa ultra-simpliste

OI COLISSIMO 48 Heures !
IRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT JAPON / USA sur 32 et 128 bits

Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page

IEZ NOUS RENDRE VISITE !
rue de la Grange-aux-belles 75010 P
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)

# GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR 32 ET 128 BITS !!!!!

## ATTENTION !! NOTICES en FRANCAIS dans tous nos jeux imports

399 F — 449 F — 449 F — 199 F — 399 F — 449

## SATURN

| | |
|---|---|
| ıced World War 3 (Jap) | 249,00 F |
| Dragoon RPG (Jap) | 149,00 F |
| om Generation Vol.2 (Jap) | 349,00 F |
| om Generation Vol.3 (Jap) | 349,00 F |
| om Generation Vol.4 (Jap) | 349,00 F |
| rd (Jap) | 199,00 F |
| eons & Dragons Collection (Jap) | Tél. |
| gelion -A girl friend made of steel (Jap) | 299,00 F |
| he Lost One (Jap) | 299,00 F |
| ve On Fight + Cartouche (Jap) | 299,00 F |
| usei -Interdit aux - de 18 ans - (Jap) | 599,00 F |
| Of Fighters 97 (Jap) | 2?5,00 F |
| Bronx (Jap) | 199,00 F |
| s II (Jap) | 195,00 F |
| MPEG Editi... | 299,00 F |
| ... Rayearth (us) | Tél. |
| el Super Her... | 295,00 F |
| el Super Heroes Vs Street Fighter + RAM (Jap) | 495,00 F |
| el Super Heroes Vs Street Fighter (Jap) | 399,00 F |
| al School Lunar (Jap) | 245,00 F |
| Battle (Jap) | 245,00 F |
| tia Story (Jap) | 199,00 F |
| Chan (Jap) | 369,00 F |
| e Bubble 2 (Jap) | 195,00 F |
| adis II (Jap) | 295,00 F |
| rd Saga 1 (Jap) | 149,00 F |
| Moon Super S PLus (Jap) | 395,00 F |
| ng The Holyark (Jap) | 179,00 F |
| rs Royal 2 (Jap) | 399,00 F |
| Fighter Zero 2 (Jap) | 199,00 F |
| Fighter Zero 3 (Jap) | Tél. |
| r 1945 II (Jap) | 349,00 F |
| [illegible] | 249,00 F |
| hantastica (Jap) | 199,00 F |
| House Of The ... (Jap) | 199,00 F |
| King Of Fighters Best Collection (Jap) | 499,00 F |
| (Jap) | 245,00 F |
| Waku 7 + Cart. (Jap) | 295,00 F |
| Heroes Perfect (Jap) | 199,00 F |
| n Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap) | 495,00 F |
| -Interdit aux - de 18 ans- (Jap) 3 CD | 599,00 F |
| Snowboarding Trix'98 (Jap) | 195,00 F |
| Yon Champ Dozzy J (Jap) | 195,00 F |

Grande Braderie sur SATURN !!!
Quantité limitée !!!

Grande Braderie sur SATURN !!!
Quantité limitée !!!

De nombreux autres titres sont en promotions !!!
Contactez nous pour connaître nos disponibilités !!
Liste sur demande accompagné d'une enveloppe timbrée.

## NEO GEO POCKET

| | |
|---|---|
| O GEO POCKET (8 couleurs dispos) | 549,00 F |
| O GEO POCKET (occaz) | 449,00 F |
| urai Spirits | 349,00 F |
| Of Fighters R-1 | 349,00 F |
| ball Stars | 299,00 F |
| et Tennis | 299,00 F |
| Geo Cup'98 | 299,00 F |
| e Game | 299,00 F |
| e Meron | 299,00 F |
| y Master | 299,00 F |
| e Link | 149,00 F |

## ACCESSOIRES

| | | |
|---|---|---|
| ket Station NEWS !!! | PSX | TÉL. |
| nory Card 256 Ko | N64 | 69,00 F |
| nory Card 1 Méga | N64 | 99,00 F |
| nory Card 256 Ko officielle | N64 | 149,00 F |
| nory Card couleur | PSX | 69,00 F |
| nory Card officielle | PSX | 99,00 F |
| nble Pack officiel | N64 | 149,00 F |
| Pack (vibreur + Memory 1M°) | N64 | 125,00 F |
| Nintendo 64 officiel couleur | N64 | 169,00 F |
| TURBO 64 | N64 | 149,00 F |
| Shock Controller | PSX | 199,00 F |
| ble Shock Controller couleur | PSX | 149,00 F |
| Ascii BIO HAZARD 2 | PSX | 129,00 F |
| rpion Gun + Pédale | PSX & SAT | 199,00 F |
| e Peritel stéréo + adapt.GUNCON | PSX | 79,00 F |
| le Peritel RGB | SAT | 99,00 F |
| nt Race Leader 32/64 | PSX & N64 | 449,00 F |
| t + pédales + levier de vitesse | (N64/PS/SAT) | 549,00 F |
| ptateur Universel SFX | N64 | 129,00 F |
| onge Manette | PSX ou N64 | 69,00 F |
| nscodeur NTSC/RGB ou PAL | | 399,00 F |

## Le Coin des News...

FINAL FANTASY COLLECTION

Street Fighter Zero 3 — Final Fantasy 8 — Tricky Sliders
Final Fantasy 8 — Street Fighter Zero 3 — Silent Hill
Cyber Org — Racing Lagoon — Final Fantasy 8

FINAL FANTASY VII

Une avalanche de titres...
- Ace Combat 3
- Saga Frontier 2
- Final Fantasy 8
- Final Fantasy 6
- Macross 2
- Chocobo Racing
- K.O.F. 98
- The Last Blade
- Marvel Vs SF
- Cyber Org
- Tricky Sliders
- Sonata

## TOUS LES GUIDES

| | |
|---|---|
| Guide Officiel Metal Gear Solid (US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Final Fantasy Tactics (vers. US) | Tél. |
| Guide Officiel Parasite Eve (us) | 149,00 F |
| Guide Officiel Breath Of Fire 3 (vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Xenogears (vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Tales Of Destiny (vers. US) | Tél. |
| Guide Officiel Final Fantasy 7 (vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Saga Frontier (Vers. US) | 149,00 F |
| Guide Officiel Granstream Saga (us) | 149,00 F |
| Guide Officiel Tactics Ogre (us) | 149,00 F |
| Guide Officiel Silent Hill (vers. Us) | 149,00 F |
| Magazine Hyper Remix + dizaine démos jouables (Jap) | 199,00 F |
| Magazines japonais PS, SAT, DREAMCAST etc... | 69,00 F |

Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !

## PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| 1 On 1 (Jap) | 39 |
| Ace Combat 3 (Jap) | 47 |
| Air Race Champion (Jap) | 44 |
| Armored Trooper Votoms (Jap) | 24 |
| Armored Trooper Votoms Ltd + ROBOT (Jap) | 59 |
| Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap) | 49 |
| Beatmania (Jap) | 39 |
| Bloody Roar 2 (Jap) | 47 |
| Bomberman Wars (Jap) | 39 |
| Brave Fencer Musashinden + démo FF8 (us) | 39 |
| Breath Of Fire 3 (Jap) | 19 |
| C The Contra adventure (us) | 36 |
| Capcom Generation Vol.3 (Jap) | 44 |
| Chocobo Dungeon 2 "Spécial Edition" (Jap) | 49 |
| Chocobo Racing (Jap) | 46 |
| Clock Tower (us) | 19 |
| Clock Tower Ghost Head (Jap) | 24 |
| Cyber Org (Jap) | 46 |
| Deep Freeze (Jap) | 46 |
| Dragon Ball Final Bout (Jap) | 9 |
| Ehrgeiz "Spécial Edition" (Jap) | 44 |
| Fighting Illusion K-1 Grand Prix 98 (Jap) | 49 |
| Final Fantasy 6 (Jap) | 49 |
| Final Fantasy Collection "Special Package" (Jap) | Té |
| Final Fantasy 7 (Jap) | 14 |
| Final Fantasy 8 (Jap) comprenant 4 CDS | 59 |
| Front Mission Alternative (Jap) | 29 |
| Guilty Gear (Jap) | 29 |
| Gunbarl (Point Blanc 2) (Jap) | 39 |
| Gundam Crash Counter Attack (Jap) | 49 |
| Gundam G Generation (Jap) | 49 |
| Happy Hôtel (Jap) | 24 |
| Kagero Deception 2 (us) | 39 |
| K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap) | 29 |
| Kartia (us) | 39 |
| Klaymen Klaymen (Jap) | 39 |
| Klaymen Klaymen 2 (Jap) | 39 |
| Lagnacure (Jap) | 29 |
| Libero Grande (Jap) | 19 |
| Luciferd (Jap) | 44 |
| Macross 2 (Jap) | 44 |
| Magical Medical (Jap) | 44 |
| Marvel Superheroes Vs Streetfighters (us) | 36 |
| Megaman Legends (us) | 36 |
| Namco Anthology Vol. 1 (Jap) | 44 |
| Namco Anthology Vol. 2 (Jap) | 44 |
| Noel 3 (Jap) | Té |
| One (Jap) | 44 |
| Overblood 2 (Jap) | 39 |
| Parasite Eve (us) | 44 |
| Pop'n Music (Jap) | 44 |
| Project Gairay (Jap) | 39 |
| Puzzle Bubble 4 (Jap) | 39 |
| R-Type Delta (Jap) | 49 |
| Rally Cross 2 (us) | 39 |
| Rebus (Jap) | 29 |
| Ridge Racer 4 (Jap) | 44 |
| Ridge Racer 4 + Special controller (Jap) | 59 |
| Saga Frontier (Jap) | 14 |
| Saga Frontier 2 (Jap) | Té |
| Silent Hill (us) | 39 |
| Sonata (Jap) | 44 |
| Star Ocean : Second Story (Jap) | 39 |
| Street Fighter Zero 3 (Jap) | 44 |
| Striker 1945 II (Jap) | 44 |
| Suikoden 2 (Jap) | 44 |
| Tales Of Phantasia (Jap) | 44 |
| Tamagochi (inclus Tamagochi officiel) | 44 |
| Tenchu (Jap) | 19 |
| Time Crisis (Jap) | 9 |
| The King Of Fighters'98 (Jap) | 47 |
| The Last Blade (Jap) | 44 |
| The Legaia (Jap) | 39 |
| The Legend Of Heroes I & II (Jap) | 39 |
| The Legend Of Heroes IV (Jap) | 39 |
| Tricky Sliders (Jap) | 44 |
| Twinbee RPG (Jap) | 39 |
| Vampire Savior 3 (Jap) | 39 |
| Wizard's Harmony 2 (Jap) | 44 |
| World Neverland 2 Tales Of Purto (Jap) | 44 |
| Xenogears (us) | 39 |

## REGLEMENT

❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement
❑ Chèque
Signature :

## BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : .................... Prénom : ....................
Adresse : ....................
Ville : .................... Code Postal : .................... Tel : ....................

| TITRES | CONSOLES | QTÉ | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Colissimo jeux 30 F ❑ | | | |
| Chronopost jeux 60 F ❑ | | | |




## Last Blade

| | |
|---|---|
| EDITEUR | SNK |
| MACHINE | PLAYSTATION |
| SORTIE AU JAPON | 25 FEVRIER 99 |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUEE |



**SNK offre à la PlayStation l'exclusivité de l'adaptation de son titre rapide et violent qui a déchaîné les passions : Last Blade (Gekka no Kenshi en V.O.)**







Le déclenchement d'une super attaque est toujours prétexte à des flashs sur l'écran.

# Last Blade

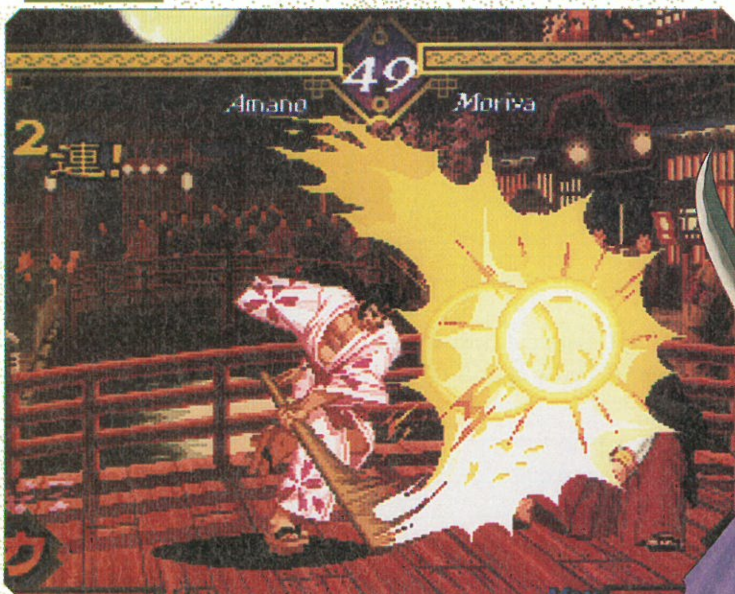
Dans Last Blade, le joueur pourra choisir 12 personnages différents qui s'affronteront dans une Asie du début du siècle. Le système de jeu propose deux styles de combats divers. Tout comme sur Neo Geo, le premier propose au personnage d'avoir une force de frappe accrue mais des possibilités d'enchaînement assez restreintes. Le second style, quant à lui, abaisse la force de frappe, mais en contrepartie rend les enchaînements de coups plus faciles, ce qui permet à chaque joueur de s'affirmer dans son style de jeu sans être handicapé. Comme toujours, les versions « salon » des jeux SNK proposent des petits plus que ne possédaient pas la Neo Geo ou la version arcade. La première d'entre elles vous permet de consulter un annuaire des personnages du jeu où l'on trouve leur histoire et leurs motivations. Le second mode vous permettra de voir les diverses illustrations qui ont servi à la réalisation du jeu. Le troisième mode propose des « 4-koma manga », petites B.D. en 4 cases parodiques très prisées des fans japonais. Enfin, le jeu présentera une introduction et des séquences de fin inédites en dessin animé.

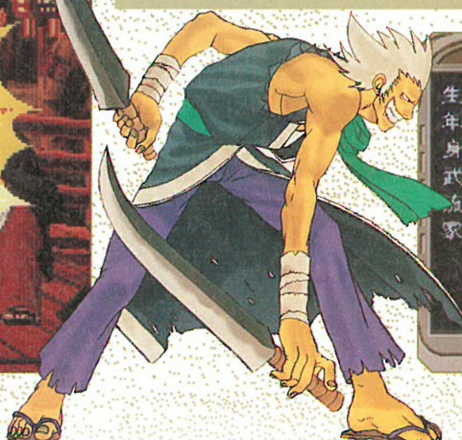
**Des options pour PlayStation**




Le fameux mode original qui permet de mieux connaître chaque personnage.

Le jeu reste violent et rapide, comme sur Neo Geo.

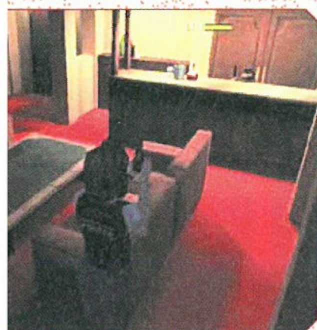


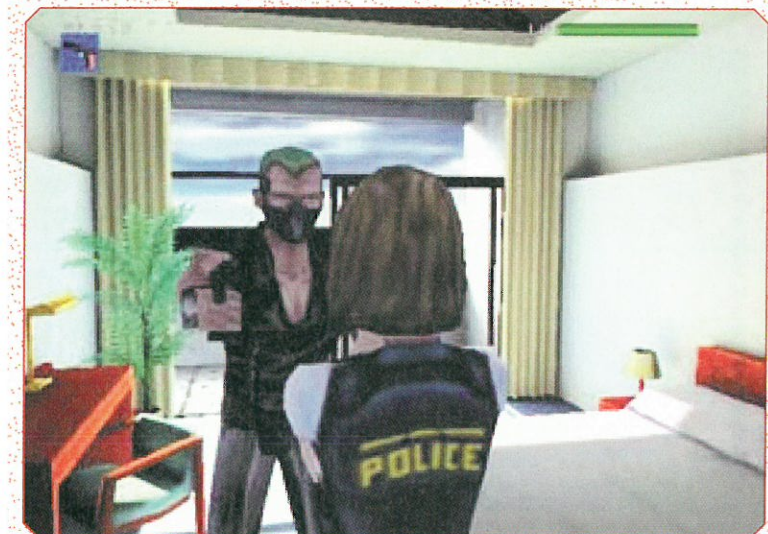
| | |
|---|---|
| **UNDERCOVER 2025 KEI** | |
| EDITEUR | PULSE |
| MACHINE | DREAMCAST |
| SORTIE AU JAPON | ÉTÉ 99 |
| SORTIE EN EUROPE | NON COMMUNIQUÉE |

**Petit éditeur pas très connu dans le monde du jeu vidéo, Pulse annonce sans trop le révéler son premier produit pour la Dreamcast, à mi-chemin entre Blade Runner et Resident Evil.**

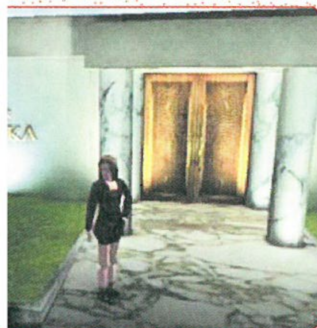
# Undercover 2025 Kei





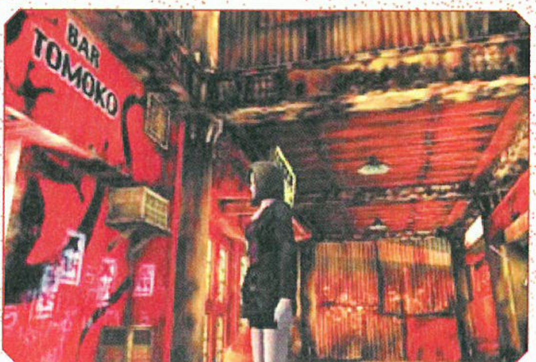



Au début du jeu, Kei possède un joli blouson de la police locale. Essayez de ne pas trop le trouer.

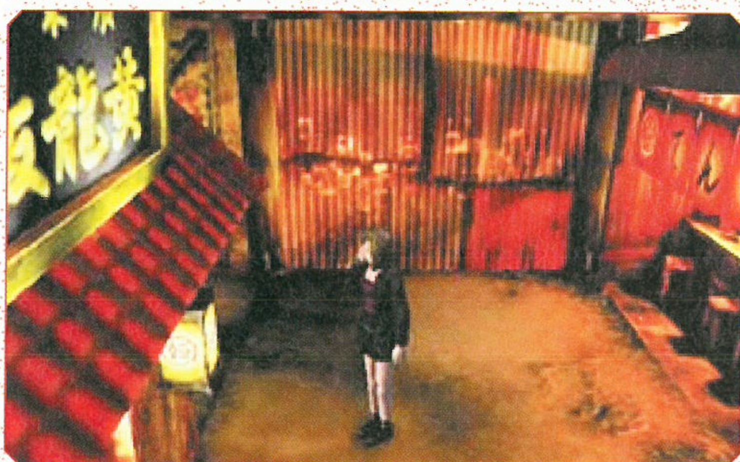





Le bar Asuka semble être l'un des endroits importants du jeu.




Les lieux à explorer sont nombreux et variés. Ambiance Blade Runner garantie !



Le quartier chinois, malfamé mais intéressant à explorer.

Révélé à la presse, il y a quelques semaines, Undercover est un jeu surprise qu'on n'attendait pas, surtout de la part de Pulse, un éditeur japonais qui, à la manière d'Imagineer, s'est spécialisé dans l'exploitation nipponne de jeux occidentaux à succès, comme Bad Mojo ou Deadalus Encounter. Cette fois, il s'agit d'un concept complètement original, au scénario extrêmement riche qui met le joueur dans la peau de Sameshima Kei, une détective dans le Tokyo des années 2025. A cette époque, l'internationalisation aidant, la population japonaise n'est plus majoritaire, et pour empêcher les criminels étrangers d'exercer en toute impunité, le département de la police a créé un groupe d'intervention spécial. Kei est une détective compétente mais assez peu sûre d'elle, ce qui est assez peu commun. Elle tentera, dans cette ville futuriste, de poursuivre un mystérieux caïd du nom de Lon Wei. Basé sur l'enquête et l'exploration de lieux divers, le titre propose aussi diverses scènes d'action à la Resident Evil où la maîtrise des armes à feu est de rigueur. Graphiquement parlant, le jeu est assez proche de Shenmue, ce qui est un signe de qualité. En ce qui concerne la partie aventure, Kei devra explorer un grand nombre d'endroits différents dans Tokyo même et faire des voyages dans les autres pays d'Asie du Sud-Est. Lorgnant légèrement du côté de Blade Runner pour l'ambiance, Undercover proposera au joueur un scénario très suivi et profond, à la manière d'un polar de S.F. très fouillé. Ecrit par Oosawa Saisho, un grand nom japonais de la nouvelle et du script, Undercover a bénéficié d'un soin tout particulier au niveau de l'intrigue. Accompagnée d'un chat robot du nom de Cat qui lui délivrera des indices tout au long du jeu, Kei devra déjouer les pièges qui lui seront tendus, tout en conservant ses relations avec la police. Prévu pour cet été, le titre risque de faire date s'il est aussi profond que Pulse l'annonce.

# Neo Tokyo

## Canne à pêche

Pour aller avec Get Bass, son jeu de pêche qui sortira au mois d'avril sur Dreamcast, Sega a conçu une manette en forme de canne qui sera vendue simultanément avec le produit. L'appareil a été dévoilé à la presse, il n'y a pas longtemps et, effectivement, on comprend mieux la terreur des poissons.



## Okamoto gaffes

Le célèbre directeur des séries Bio Hazard (Resident Evil) et nouveau porte-parole de Capcom, M. Okamoto, a, comme vous l'avez lu le mois dernier, fait une sacrée gaffe en annonçant un scénario de Bio Hazard sur N64. Fortement enguirlandé par les pontes de Capcom, Okamoto n'en est pas à sa première bourde et est désormais obligé de se surveiller. Enfin, le magazine japonais Dreamcast Fan a quand même réussi à lui arracher la sortie prochaine de Street Fighter Zero 3 sur Dreamcast. Ah ah !



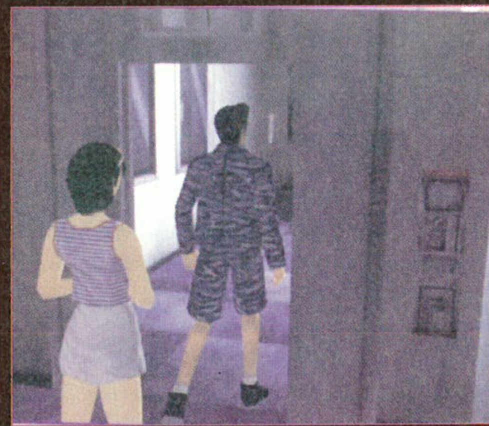
## Guru guru onsen



Bon d'accord, ça nous fait un jeu de plus, mais bon. Sega annonce un nouveau produit qui, paraît-il, sera révolutionnaire. Son nom : Guru Guru Onsen, un panaché de mini jeux comme le Solitaire, le Napoléon ou le Mah-Jong. Il sera possible de jouer jusqu'à 5 simultanément via une connexion sur le Net. Sortie prévue cet été.

## Koei news

Le célèbre éditeur de wargames compliqués et laids, Koei, a annoncé 3 titres pour la Dreamcast. Senritsu no Bishô (le sourire du frisson), un jeu d'aventure très beau en 3D pour deux joueurs simultanément et à l'ambiance Resident Evil, très à la mode, où deux étudiants sont poursuivis par des monstres, dans des espaces clos. Très prometteur, ce soft est, tout de même, annoncé avec Sangokushi 4 et Nobunaga No Yabô, 2 wargames des plus compliqués. On ne se refait pas totalement...



## Bust a Move Arcade



Devant le succès des jeux musicaux de Konami en arcade, Enix a décidé de suivre le pas et de créer une borne d'arcade reprenant son jeu phare de l'année dernière, Bust a Move. Rien de bien neuf, à part évidemment une réalisation graphique soignée, la possibilité de jouer en mode normal ou avec des chansons remixées et enfin la présence d'un nouveau bouton-pédale. Sortie en arcade fin février 99, au Japon.

## Gallop 3



On n'arrête pas une machine qui gagne et Gallop Racer, le jeu de courses le plus débile du monde, a encore une suite de prévue. Gallop Racer 3 sera donc un soft de courses de chevaux avec une réalisation plus poussée et un mode élevage où le joueur devra être gentil avec son étalon, à la manière d'un Tamagotchi. Sortie prévue le 18 mars, au Japon.

## D2 la démo

Lors de la sortie du jeu Real Sound de Warp sur Dreamcast, le 11 mars prochain, quelques heureux et chanceux acheteurs pourront tomber sur une version limitée du jeu qui comprendra en bonus une démo de D2. Real Sound, on vous le rappelle, c'est ce jeu d'aventure sans images qui se joue uniquement à l'oreille tout en japonais. Comment, ça refroidit ?

## Dance Revolution



A force de sortir des produits débiles basés sur le son, Konami risque bien de devenir spécialiste de ce nouveau genre. Dernier en date : Dance Dance Revolution qui avait connu un grand succès en arcade. Cette fois-ci, la danse ne se fera pas à la manette, mais sur un tapis muni de capteurs branchés à la PlayStation. Sortie en avril 99.

# MAXXI-GAMES

## NOUVEAU MAGASIN : 7, Bd Voltaire - Métro République

### PlayStation

**Jeux NBEUFS**

| | |
|---|---|
| ABSOLUTE FOOTBALL | 329 F |
| ALUNDRA | 329 F |
| BIG AIR | 329 F |
| BREATH OF FIRE 3 | 349 F |
| BUG'S LIFE | 349 F |
| BUST A GROOVE PACK | 329 F |
| BUST A MOVE 4 | 329 F |
| COLIN MC RAE RALLY | 329 F |
| COLONY WARS VENG. | 329 F |
| COOL BOARDER 3 | 299 F |
| COUPE DU MONDE 98 | 269 F |
| DUKE NUK. TIME TO KILL | 329 F |
| EARTH WORM JIM 3D | 329 F |
| FIFA SOCCER 99 | 329 F |
| FORMULA ONE 98 | 329 F |
| GRAN STREAM SAGA | 329 F |
| GRAN TOURISMO | 269 F |
| LEGACY OF KAIN 2 | 349 F |
| ISS PRO 98 | 299 F |
| KNOCK OUT KINGS | 329 F |
| MEDIEVIL | 299 F |
| MORTAL KOMBAT 4 | 299 F |
| NBA LIVE 99 | 329 F |
| NHL HOCKEY 99 | 329 F |
| NINJA | 329 F |
| NO FEAR DOWN HILL | 329 F |
| O.D.T | 329 F |
| ODDWORLD EXODUS | 329 F |
| PARASITE EVE (US) | 399 F |
| POINT BLANK | 299 F |
| PRINCE NASSEM BOXING | 329 F |
| PRO BOARDERS | 349 F |
| RED ALERT MISS. TESLA | 299 F |
| RIVAL SCHOOL | 329 F |
| RALLY CROSS 2 | 329 F |
| SPORT CAR GT | 349 F |
| SPYRO LE DRAGON | 329 F |
| TAIFU | 329 F |
| TEKKEN 3 | 349 F |
| TENCHU | 329 F |
| TEST DRIVE 5 | 329 F |
| TIGER WOODS | 349 F |
| TOCA TOURING CAR 2 | 329 F |
| TOMB RAIDER 3 | 329 F |
| WARGAMES | 299 F |
| WILD ARMS | 349 F |
| X-MEN VS ST. FIGHTER | 299 F |
| XENOGEAR (US) | 399 F |
| YANNICK NOAH | 329 F |

**Jeux OKAZ**

| | |
|---|---|
| BLOODY ROAR | 219 F |
| BUSHIDO BLADE | 219 F |
| CASTLEVANIA | 219 F |
| COOL BOARDERS 2 | 169 F |
| CRASH BANDICOOT 2 | 219 F |
| DIABLO | 219 F |
| DUKE NUKEM 3D | 169 F |
| EXPLOSIVE RACING | 169 F |
| FIGHTING FORCE | 169 F |
| FINAL FANTASY 7 | 219 F |
| FORMULA KARTS | 169 F |
| FORSAKEN | 219 F |
| G-POLICE | 169 F |
| HEART OF DARKNESS | 219 F |
| HERCS ADVENTURE | 219 F |
| KLONOA | 219 F |
| MEN IN BLACK | 219 F |
| MOTO RACER | 169 F |
| MOTO RACER 2 | 269 F |
| NAGANO | 169 F |
| NBA LIVE 98 | 169 F |
| NBA PRO 98 | 169 F |
| NIGHTMARE CREATURE | 169 F |
| NUCLEAR STRIKE | 169 F |
| PITFALL 3D | 169 F |
| POWER SOCCER 98 | 169 F |
| POWERBOAT RACING | 169 F |
| RAGE RACER | 169 F |
| RALLY CHAMPIONSHIP | 219 F |
| RESIDENT EVIL 2 | 219 F |
| SNOW RACER 98 | 169 F |
| STREET FIGHTER 3D | 169 F |
| TOMB RAIDER 2 | 169 F |

**ACCESSOIRES**

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY | 169 F |
| MEMORY CARD SONY | 99 F |
| MEMORY CARD NON OFF. | 79 F |
| CABLE RGB + RCA | 79 F |
| DUAL SHOCK | 199 F |
| GUN VIBRANT SCORPION | 299 F |

### PlayStation PLATINUM

| | |
|---|---|
| COMMAND & CONQUER | 149 F |
| CRASH BANDICOOT | 149 F |
| CROC | 149 F |
| DESTRUCTION DERBY 2 | 149 F |
| FORMULA ONE | 149 F |
| GTA | 149 F |
| HERCULE | 149 F |
| ODDWORLD | 149 F |
| PANDEMONIUM | 149 F |
| RAYMAN | 149 F |
| RESIDENT EVIL | 149 F |
| TEKKEN 2 | 149 F |
| TOCA TOURING CAR | 149 F |
| TOMB RAIDER | 149 F |
| V-RALLY | 149 F |

### NINTENDO 64

**Jeux Neufs**

| | |
|---|---|
| 1080° SNOWBOARD. | 369 F |
| AIR BOARDERS 64 | 399 F |
| ALL STAR TENNIS | 399 F |
| BANJO & KAZOOIE | 369 F |
| BODY HARVEST | 399 F |
| BOMBERMAN HERO | 399 F |
| CONKER'S QUEST | 399 F |
| DUKE TIME TO KILL | 399 F |
| EARTH WORM JIM 3D | 399 F |
| EXTREME G2 | 399 F |
| F ZERO X | 369 F |
| F1 WORLD GD PRIX | 399 F |
| GEX 3D | 399 F |
| GEX 64 | 399 F |
| GOLDENEYES | 369 F |
| HOLY MAGIC CENTURY | 399 F |
| ISS PRO 98 | 369 F |
| JOHN MADDEN 99 | 399 F |
| MARIO PARTY | 399 F |
| MICRO MACHINES | 399 F |
| MISSION IMPOSSIBLE | 399 F |
| NASCAR RACING 99 | 399 F |
| NBA LIVE 99 | 399 F |
| NHL HOCKEY 99 | 399 F |
| SCARS | 369 F |
| ST. WARS ROGUE SQUAD. | 399 F |
| SOUTH PARK | 399 F |
| TONIC TROUBLE | 399 F |
| TOP GEAR OVERDRIVE | 399 F |
| TUROK 2 | 399 F |
| V-RALLY 99 | 399 F |
| WCW VS NWO REVENGE | 399 F |
| WIPEOUT 64 | 399 F |
| ZELDA 64 | 449 F |

**Jeux OKAZ**

| | |
|---|---|
| BLAST CORPS | 169 F |
| BOMBERMAN 64 | 219 F |
| COUPE DU MONDE | 319 F |
| DIDDY KONG RACING | 219 F |
| DUKE NUKEM 3D | 269 F |
| EXTREME G | 219 F |
| FIFA 98 | 269 F |
| FORSAKEN 64 | 269 F |
| ISS PRO | 169 F |
| LYLAT WARS + VIB. | 319 F |
| MACE THE DARK AGE | 319 F |
| MARIO 64 | 169 F |
| MARIO KART 64 | 219 F |
| NFL QUATERBACK | 269 F |
| NHL BREAKAWAY | 269 F |
| PILOT WINGS | 219 F |
| QUAKE 64 | 319 F |
| STAR WARS | 219 F |
| TOP GEAR RALLY | 269 F |
| TUROK | 219 F |
| WAVE RACE | 219 F |
| WCW VS NWO | 269 F |
| YOSHI'S STORY | 269 F |

**ACCESSOIRES**

| | |
|---|---|
| VIBREUR OFF. | 149 F |
| VIBREUR + MEMORY | 149 F |
| MANETTE COULEUR | 169 F |
| MEMORY CARD OFF. | 149 F |
| MEMORY CARD | 79 F |

**La bombe de Konami débarque enfin dans sa version française !**



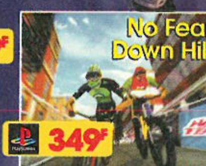






















































**Maxxi-Promo**
> 1 jeu neuf
+ 1 Memory Card




*Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis et sont donnés à titre indicatif.
** Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

### Magasins MAXXI-GAMES

18. Rue de Jouy
75004 Paris
**01 42 76 91 92**

6. Rue d'Arras
75006 Paris
Métro Cardinal Lemoine
**01 44 07 03 77**

175. Rue de Crimée — Nouveau
75019 Paris
Métro Crimée
**01 40 34 86 86**

Cours Marie
50100 Cherbourg
**02 33 01 76 29**

80 bis, Av. du Gal de Gaulle
77000 Melun
**01 64 52 85 85**

113. Avenue Galliéni
93170 Bagnolet
**01 48 97 11 97**

16. Rue Paul Bert
94130 Nogent-sur-Marne
**01 43 94 23 74**

19. Av. de Fontainebleau
94270 Kremlin-Bicêtre
**01 49 58 89 89**

3. rue de l'Eglise
94300 Vincennes
**01 48 08 11 08**

71/73, rue de Paris — Nouveau
94220 Charenton Le Pont
(Galerie marchande)
Métro Charenton Ecoles
**01 56 29 29 00**

6, rue de la Coquille — Nouveau
34500 Béziers
**04 67 62 70 55**

125, Bd Champigny — Nouveau
94100 Saint-Maur
**01 42 83 22 39**

3 bis. rue Simon Bolivar — Nouveau
97200 Fort de France
**05 96 73 38 27**

98. rue Gabriel Peri — Nouveau
93200 Saint-Denis
**01 48 20 74 00**

**Boutique VPC :**
Maxxi-Games
34. Rue de Malte
75011 Paris
Métro Oberkampf
**01 48 05 88 05**

Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture ?
Alors **rejoignez-nous !**

Nous vous garantissons :
- nos prix d'achat grossistes
- nos livraisons chronopost
- notre service de livraison par voiture
- un renouvellement permanent de votre stock d'OKAZ
- un important budget publicitaire

**Pour tout renseignement, contacter M. FRONTELA au : 01 48 05 88 68**

## ᴅemandez votre Carte Avantages !

ℓe ne coûte que **50 F**
ᴛ vous offre **5% de** **éduction immédiate**
ᴜr les jeux neufs au meilleur ᴘrix du marché et **10%**
ᴜr les jeux ᴅ'occasion.




aites

## Bon de commande

A renvoyer à : **Boutique VPC** - Maxxi-Games, 34 rue de Malte, 75011 Paris - Tél : 01 48 05 88 05

| Produits | Console | Qté | Prix |
|---|---|---|---|
| | | | |

Mode de paiement (cochez les cases correspondantes)
☐ Carte bancaire* N° carte ____ Expire fin ____
☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Mandat-lettre
Signature

☐ Jeux** Frais de port 39F
☐ Console** Frais de port 50F
**Total**

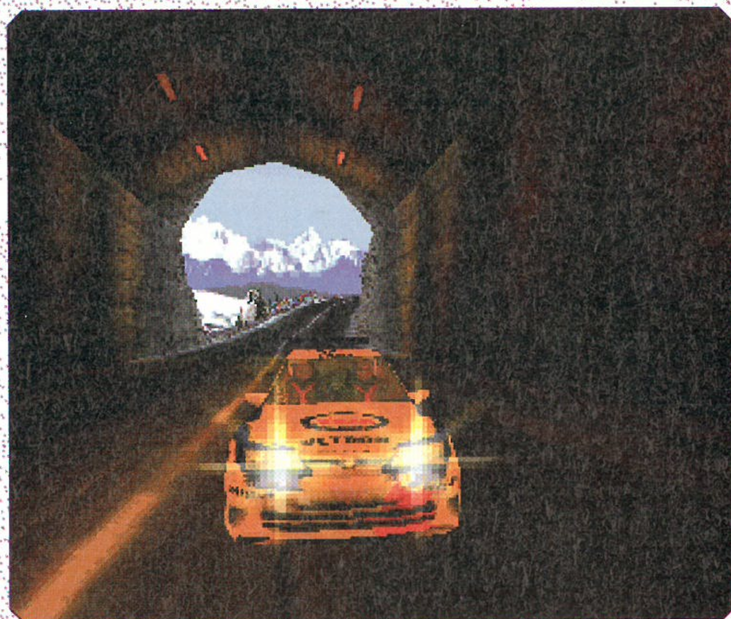
Nom/Prénom : ....................
Adresse : ....................
Code Postal : ____ Ville : ....................
Tél : ____

*Pour toute commande par carte bancaire, téléphonez-nous au **01 48 05 88 05**

**N'oubliez pas d'indiquer clairement votre frais de port !

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2
EDITEUR ............ INFOGRAMES
MACHINE ............ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ............ JUIN 99

**Face à la concurrence de Colin McRae, Infogrames a décidé de donner une suite à V-Rally. Un titre toujours aussi simulation, mais techniquement bien plus abouti.**



# V-Rally 2



Les courses se déroulent à différents moments de la journée. Les effets de lumière qui les accompagnent sont de toute beauté.

Les pistes de Monte-Carlo requièrent une maîtrise parfaite du dérapage.



Un soin particulier a été apporté à la réalisation du relief des parcours. Des résultats prometteurs.



Fort de ses 2,4 millions d'unités écoulées à travers le monde et malgré ses deux années d'ancienneté, V-Rally demeure encore à l'heure actuelle l'une des valeurs sûres dans le coeur du grand public. Pourtant, devant la menace réelle représentée par Colin McRae, il était temps pour Infogrames de redonner un coup de jeune à sa simulation fétiche. La balance allait-elle pencher vers le simple lifting ou bien vers la refonte intégrale ? Après 18 mois de travail acharné pour l'équipe d'Infogrames, nous avons enfin pu apercevoir une version achevée à 80 %. De premières impressions prometteuses.

C'est certain, Infogrames n'a pas vraiment le droit à l'erreur avec ce produit. Ambassadeur de la marque à travers le monde, sa suite devra obligatoirement surpasser l'original si elle prétend vouloir faire vibrer les foules. Pas évident de passer après un Gran Turismo me direz-vous. Oui, mais le challenge s'avère des plus stimulants pour les développeurs qui ont pris leur tâche à bras le corps. Ainsi V-Rally Championship Edition 2, de son vrai nom, a bénéficié de la crème des nouveautés techniques actuelles. A commencer par l'apparition d'un moteur 3D inédit des plus performants permettant, entre autres, une distance d'affichage de près de 60 mètres. Adieu clipping disgracieux, bienvenue confort de pilotage. En ce qui concerne les petits plus qui font toujours bien plaisir, on retrouvera le désormais traditionnel « environment mapping » et ses réflexions de lumière somptueuses sur les carrosseries. A noter aussi des effets de fumée, de rougissement de disques des freins, et la modélisation du pilote et du copilote dans l'habitacle. De plus, grâce à l'optimisation de la PlayStation, ce nouveau V-Rally tournera en haute résolution à près de 25 images/sec. J'en connais qui doivent déjà piaffer d'impatience, et ce n'est pas fini. En effet la technique est primordiale mais qu'en est-il vraiment des courses ? Peut-on

## L'artillerie lourde

conduire une Ferrari ? Comment faire si on n'a pas le permis ? Autant de questions qui ne peuvent rester sans réponse.
Une fois de plus, les amphétamines ont circulé afin de doper les performances du premier V-Rally. Préparez vos valises car vous voici convié à 92 spéciales se déroulant sur 12 zones géographiques différentes ! Entre les tracés uniques ou les circuits, un seul point commun : réalisme des situations. Pour y parvenir, les parcours ont été modélisés avec une attention particulière portée aux reliefs. De la bossellette, à la large dune en passant par le désagréable nid de poule, les suspensions des 50 véhicules (répartis en WR et Kit Cars, plus les « extras cars »), ainsi que les mécanismes du Dual Shock archi-sollicités, vont subir toutes les usures. De plus, grâce aux données télémétriques fournies par les constructeurs, le comportement des voitures devrait être remarquable même si pour le moment il semblait encore trop proche du V-Rally d'origine. Lors des courses, tout l'environnement est aussi géré de manière réaliste et les déformations dues aux accidents seront légion grâce aux nombreux points d'impacts possibles. Un passage dans une flaque de boue et votre voiture se retrouve maculée de terre humide. La traversée d'un petit court d'eau et vous voici propre comme un sou neuf ! Magique tout comme le dynamisme des caméras qui suivent l'action au plus près et réagissent en conséquence. Pour finir en beauté, voici les deux surprises du chef : un mode multi-joueurs à 4 sur le même écran et l'éditeur de circuit enfin disponible ! Alléluia, les prières de millions de joueurs vont enfin être exaucées. En phase finale de développement, le travail des concepteurs se concentre actuellement sur l'optimisation du moteur graphique, mais aussi et surtout sur les réglages de la jouabilité indispensable à toute simulation de ce calibre. Si la forme se doit d'être excellente, ce sont certainement les petits détails qui feront de ce V-Rally 2 un grand jeu et là nous pouvons faire confiance aux passionnés d'Infogrames. Une suite très attendue.

**Les détails feront la différence**



Le moteur 3D totalement repensé, permet l'affichage de textures fines et réalistes.

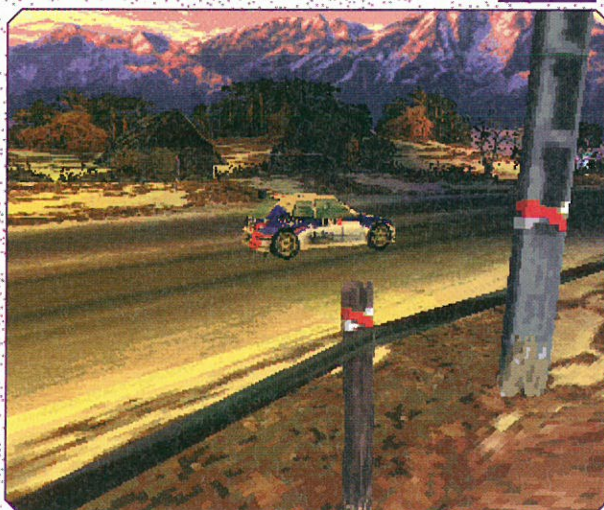


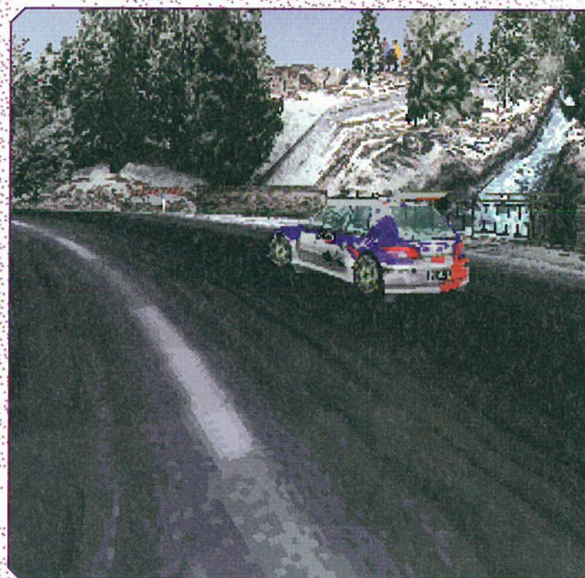
Lors des dérapages la fumée et les traces laissées sont de toute beauté.




Le mode deux joueurs apportera son lot de duels entre amis. Le tout sans le moindre signe de ralentissement.

Des trajectoires au cordeau pour un titre à l'intérêt décuplé.





Les différents circuits vous feront découvrir de nouveaux paysages : maritimes, montagneux, tropicales, désertiques... Les voyages par procuration !

**Enfin un titre très prometteur pour infogrames. V-Rally 2 à suivre !**




# Prince Naseem Boxing

EDITEUR ............ CODEMASTERS
MACHINE ............ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ............ ÉTÉ 99

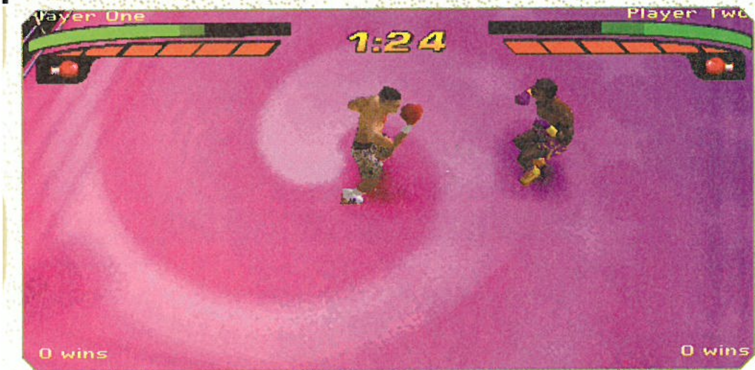
**A surveiller de près, Prince Naseem Boxing est un des prochains gros titres de Codemasters, avec Colin McRae Rally 2... A défaut de vous parler de ce dernier, voyons pourquoi Prince Naseem pourrait bien casser la baraque !**




Les esquives sont performantes et faciles à utiliser. En maintenant le bouton prévu à cet effet, il suffit ensuite d'indiquer la direction dans laquelle on souhaite se pencher.

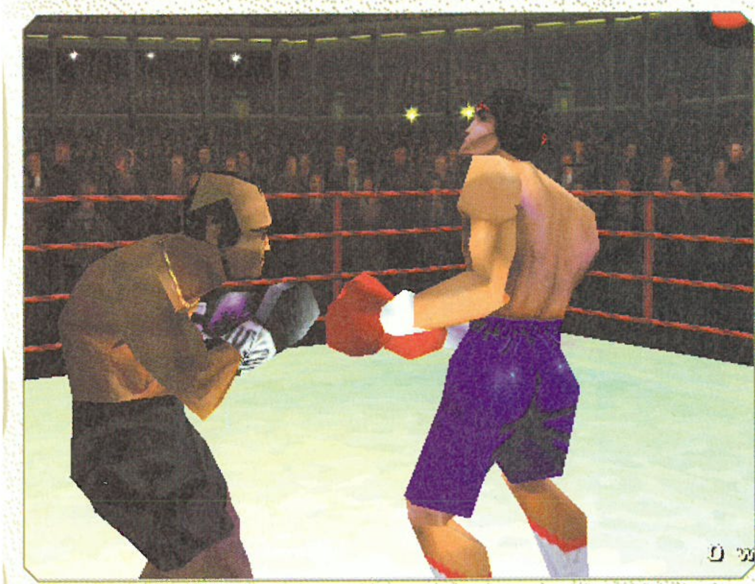


# Prince Naseem Boxing




Plusieurs vues de caméra sont évidemment prévues, de même qu'un replay paramétrable.





Codemasters, la petite boîte qui monte très vite... Cet éditeur anglais, qui a bâti sa renommée sur la série des MicroMachines a réussi à imposer Colin McRae Rally comme le meilleur du genre, mais aussi TOCA 2 plus récemment et continue aujourd'hui à concurrencer les géants du sport sur PlayStation. Prince Naseem Boxing sera le 2e gros titre de boxe sur la console Sony, après Knockout Kings '99 d'Electronic Arts. Ce dernier a déjà fait ses preuves avec une animation sans faille, un gameplay bien réglé et une réalisation correcte : qu'aura Prince Naseem Boxing à proposer face au titre de l'éditeur n°1 mondial.

## Rien à voir !

Après y avoir joué et discuté longuement avec les développeurs, il est clair que Prince Naseem Boxing n'a rien à voir avec la simulation d'EA Sports. Déjà, la réalisation semble plus poussée, KK'99 offrant des personnages aux textures simplissimes et des rings peu stimulants. Chez Codemasters, on a pris le parti de rendre le titre plus attractif pour les non initiés, tout en conservant un certain réalisme dans les animations et la jouabilité. Trois modes différents seront proposés. Le premier, arcade, permet de jouer rapidement, de bénéficier d'enchaînements de coups spéciaux, sans pousser trop loin la complexité des matchs. Le mode championnat, en revanche, privilégie un peu

plus la tactique en combat, et pour finir, sans doute le plus intéressant de tous, le mode carrière. Dans ce dernier, vous allez tout simplement prendre en charge l'entraînement et la carrière d'un nouveau boxeur. D'abord, on choisit son style en le comparant à celui de grands boxeurs, puis on progresse sur une échelle de temps précise. Les options sont nombreuses, sans être rébarbatives, et on s'y croit : les matchs des autres boxeurs s'organisent en parallèle, et en attendant de monter sur le ring, c'est à vous de choisir quels seront les entraînements à suivre. Le système est simple : vous avez un certain nombre de points à répartir entre différentes techniques d'entraînement, ces points étant directement ôtés de votre réserve de repos. Ainsi, un entraînement trop dur vous donnera un boxeur fatigué, incapable de tenir la distance sur le ring. De même, il faudra surveiller son poids, afin de rester dans les limites de la catégorie choisie. Ensuite, à vous les ceintures de la victoire... La carrière est ponctuée de pages de journaux avec de gros titres du genre : « Zlu explose la face d'Ogl » ou encore « un jeune boxeur se la donne grave », qui vous permettront de prendre connaissance de votre réussite médiatique mais aussi de celle des autres. Prince Naseem Boxing proposera en outre 16 boxeurs, réels ou fictifs, et un mode permettant de jouer un championnat à 8 joueurs en plus du classique mode versus. Techniquement bien parti, avec de bonnes idées et un gameplay qui promet de satisfaire un large public d'amateurs, Prince Naseem Boxing semble prêt à soutenir la comparaison face à Knockout Kings '99. Qui sera le vainqueur ? Faites vos pronostics...



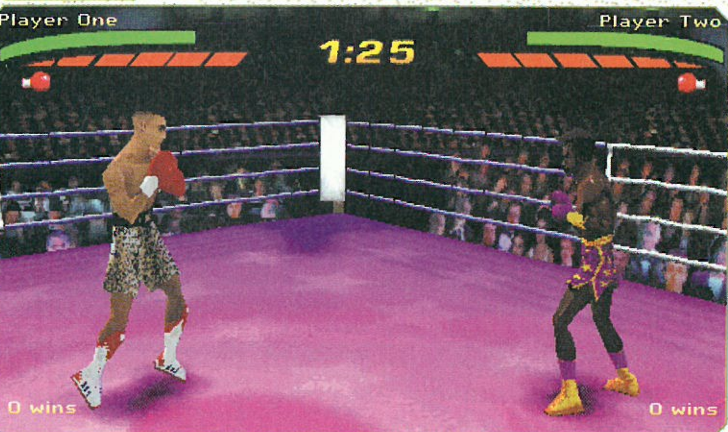

**Un mode carrière qui promet, une réalisation originale, Prince Naseem ne manque pas d'atouts**

L'esprit général du jeu est bien moins simulation que le titre d'EA, preuve en est les anims d'intro de chaque boxeur avant les matchs.

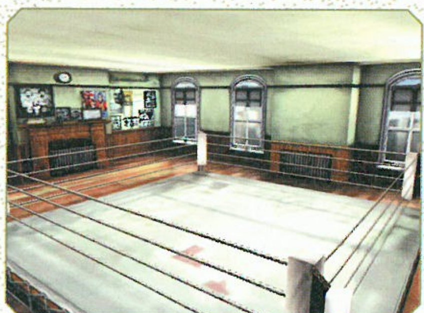


Qu'ils soient réalistes ou fictifs, vous pourrez organiser les combats indifféremment des boxeurs.





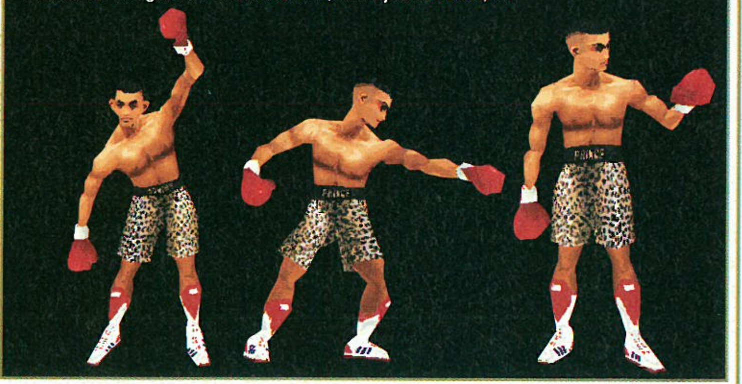


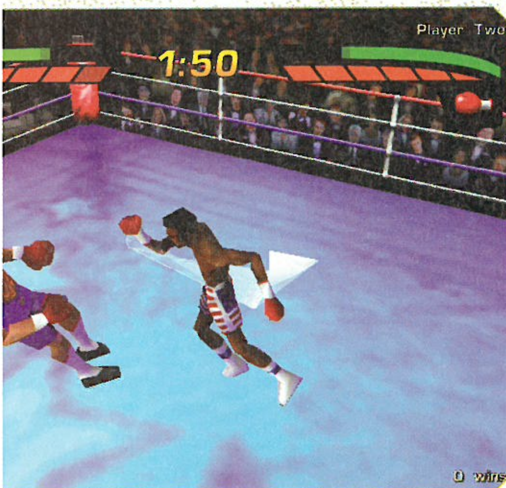
## Plus loin — Un peu de culture

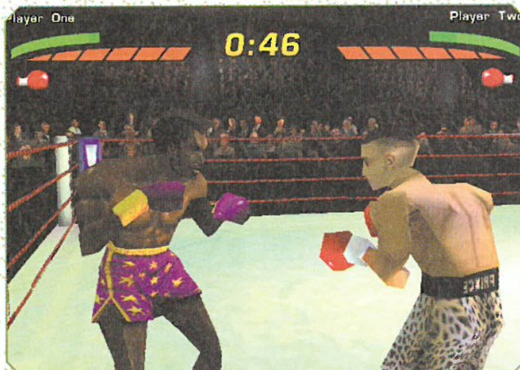


Qui est Prince Naseem ? Pour ceux qui ne suivent pas la boxe, sachez que ce sportif de 24 ans, de la catégorie poids plume, est une étoile montante du monde pugilistique. 31 combats, 31 victoires, 28 K.-O., voilà un palmarès qui n'a rien à envier à celui du célèbre Tyson ! D'origine arabe et de nationalité anglaise, Prince Naseem commence déjà à défrayer la chronique qui lui bâtit une image de Bad Boy. Toujours est-il que c'est un passionné de jeu vidéo, qui a « pris beaucoup de plaisir à tabasser les gars de Codemasters (sur le jeu bien sûr) » !



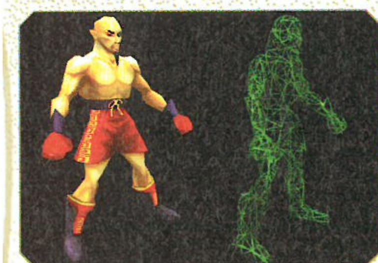
# Prince Naseem Boxing



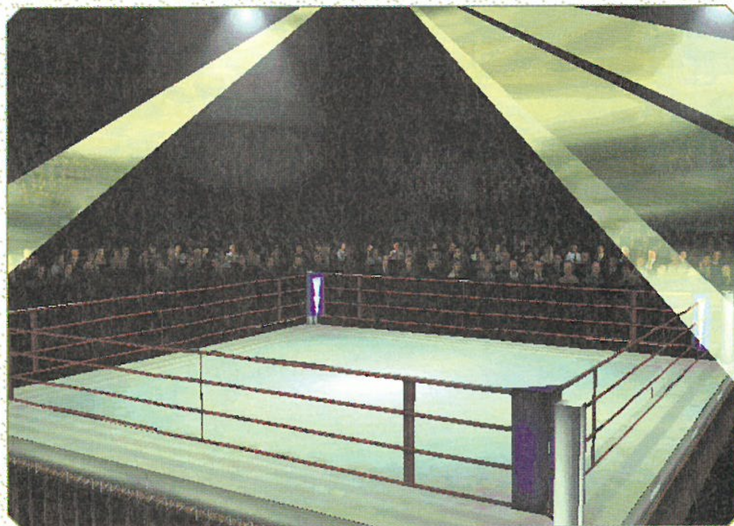




Pour les vues, le jeu proposera le choix de caméras subjectives. Evidemment, elles seront bien moins jouables que la vue ci-contre, mais aussi plus impressionnantes.









## Plus loin — Le mode carrière

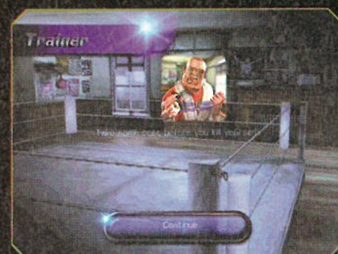
Voici sans conteste la partie la plus intéressante du jeu. Complète, mais pas trop compliquée, elle assure de longues heures de jeu, d'autant que la Memory Card permettra de sauvegarder son boxeur et de le confronter à celui d'un pote par exemple.




Cet écran regroupe toutes les données de votre boxeur : la répartition horaire de ses entraînements, ses caractéristiques, et le temps restant avant la prochaine rencontre.



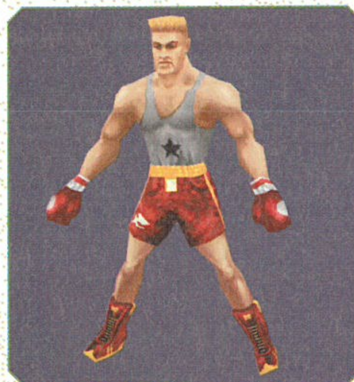

Ici, vous aurez accès aux parcours des autres boxeurs du circuit. Statistiques des matchs, confrontations prévues, attributs, avec une comparaison simple par rapport au vôtre.



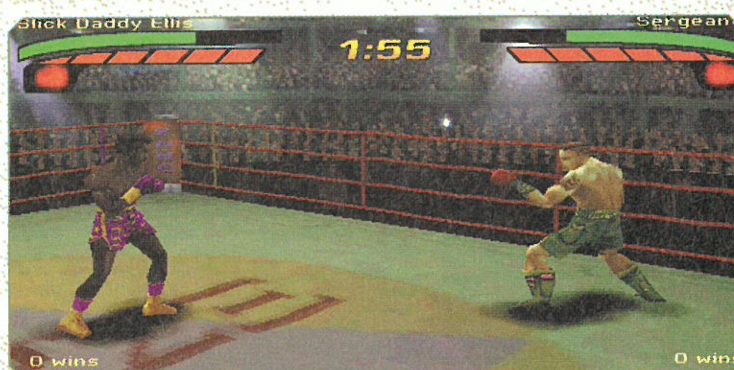

Votre entraîneur vous dispensera régulièrement des conseils. Tous ne sont pas à suivre, mais il est bon d'en prendre connaissance…



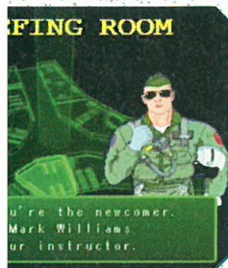
Evidemment, des combats d'entraînement auront lieu sur le ring de votre salle.








C'est après les avoir battus que vous aurez accès aux derniers boxeurs, à la manière des personnages cachés de Tekken.







Les options disponibles vues aux cadrans en passant par





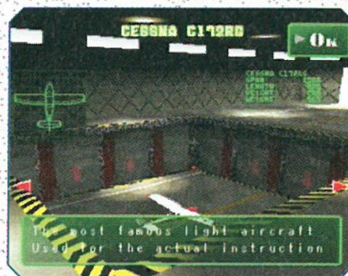
## Wing Over 2

EDITEUR ........ JVC/VIRGIN
MACHINE ........ PLAYSTATION
DISPO. EUROPE ........ MARS 99

# Wing Over 2

Habituellement, nous ne prenons pas ou peu parti, lors d'une preview... Mais dans le cas de Wing Over 2, difficile de ne pas se laisser aller, le jeu étant terminé dans sa version japonaise depuis un paquet de temps. Nous nous retrouverons donc avec l'adaptation d'un soft qui graphiquement est à peine du niveau du premier Air Combat et qui n'aura, pour faire ses preuves, que sa durée de vie et son intérêt pur. De ce côté-là, en revanche, tout semble avoir été correctement réalisé. Vous commencez avec un petit pécule, pour vous payer vos leçons de pilotage dans l'armée. Déjà pilote dans le civil, vous pourrez exercer de petits jobs de colportage, pour amasser un peu plus d'argent, car la moindre leçon ratée devra être repayée, un peu comme si vous loupiez le code. Ensuite, les missions s'enchaîneront et le jeu proposera différents appareils et armements. Orienté simulation, des tonnes de vues de caméra sont disponibles, ainsi que l'ensemble des cadrans nécessaires au pilotage. Cela dit, ne vous attendez pas à retrouver la précision et le réalisme des titres PC. Wing Over 2 se présente juste comme un petit jeu qui pourra éventuellement intéresser certains, à défaut d'avoir de vrais concurrents. Reste à juger de l'intérêt moyen des missions proposées, de la qualité de l'action, etc. Ce que nous ne manquerons pas de faire avec justesse voire brio, dans le prochain numéro !







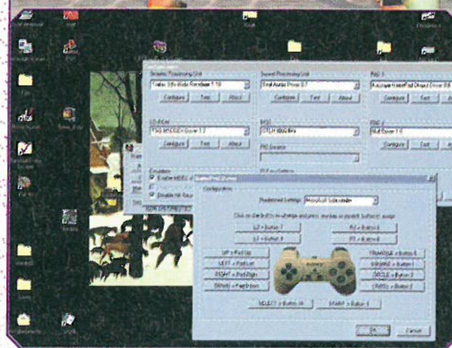
Les briefings sont clairs, mais franchement gonflants...

# Sony refuse l'émulateur

**Derniére minute... Derniére minute... Derniére**
Vendredi 5 février, la Cour de San Francisco a refusé d'engager des poursuites dans l'affaire opposant Sony à Connectix. Dans les faits, le Virtual Game Station pourra donc être commercialisé. En attendant le recourt déposé par Sony pour la mi-mars. Affaire à suivre !

L'info s'est repandue sur le Net (et ailleurs, ensuite) telle une traînée de poudre : depuis la fin du mois de janvier, un nouveau type de PlayStation a vu le jour ! Pourtant, pas la peine de s'exciter, pour la PlayStation 2, il faudra revenir plus tard. Non, en fait de nouvelle machine, il s'agit plutôt d'un émulateur (logiciel permettant de simuler le fonctionnement d'un programme sur un ordinateur) répondant au ridicule nom de Virtual Game Station. Oui et alors, me rétorquerez-vous, je n'ai pas à me plaindre de ma PlayStation. Hum, eh bien, outre le fait de tourner exclusivement sur des Mac G3 juste super plus chers qu'une Play et d'apporter d'infimes améliorations techniques, il est indéniable que le Virtual Game Station n'a rien de véritablement révolutionnaire. Cependant, Sony n'est pas resté amorphe devant une telle action. Ainsi, le 27 janvier, Sony Europe et Sony of America ont intenté conjointement un procès contre Connectix Corporation (qui vend l'émulateur en question 300 frs environ) pour atteinte à leurs droits d'auteurs ainsi qu'à leur propriété intellectuelle. Ça ne rigole vraiment plus. En effet, après avoir déjoué le système anti-piratage de la PlayStation, Connectix risque d'ouvrir la porte à un piratage à grande échelle des jeux. De plus, mis à part sur les derniers modèles Mac, la fluidité et le rendu graphique des jeux s'avèrent inférieurs à leurs équivalents PlayStation. Il y a donc une altération de la qualité du produit qui pourrait jouer en défaveur de Sony. Alors que les émulateurs commencent à pulluler (émulateurs N64, PlayStation, Super Nintendo, etc., le tout sur PC ou Mac), il semble primordial que les géants du jeu vidéo restent sur le qui-vive afin d'éviter certaines démarches allant, à plus ou moins long terme, à l'encontre des joueurs eux-mêmes ! Nous serions alors tous perdants...



Soul Blade, sur l'émulateur version PC, bénéficie d'un lissage assez incroyable. Merci les cartes 3D. La fluidité n'étant pas forcément au rendez-vous.



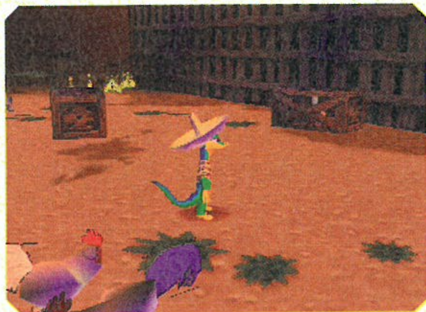


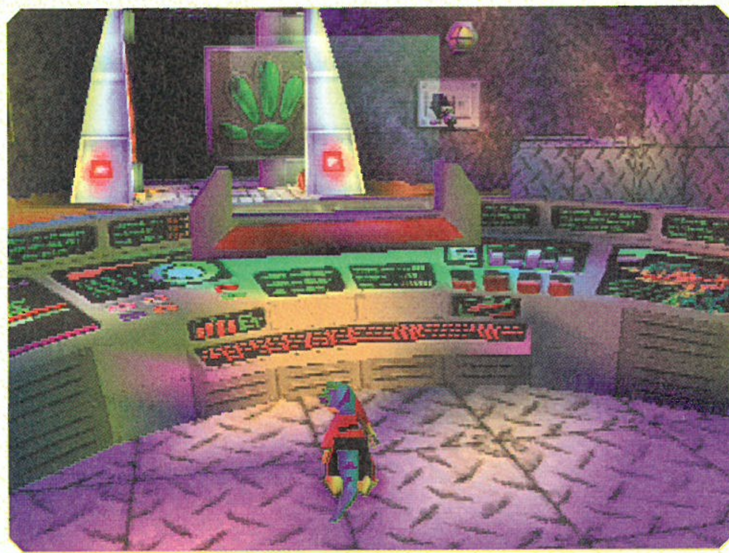

## Gex contre Dr Rez

EDITEUR ................ CRYSTAL DYNAMICS/EIDOS
MACHINE ................ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ................ AVRIL 99

**On était loin de se douter qu'une suite de Gex Enter the Gecko allait se pointer aussi vite sur la PlayStation. Cela dit, ça tombe plutôt bien, vu que c'est le désert aride niveau plates-formes...**







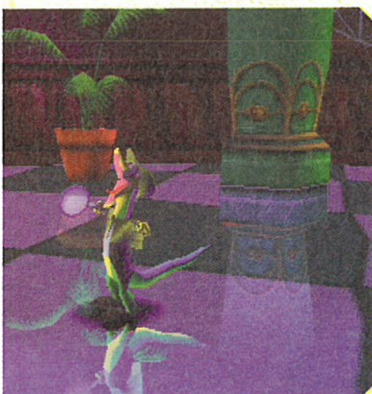
# Gex contre Dr Rez



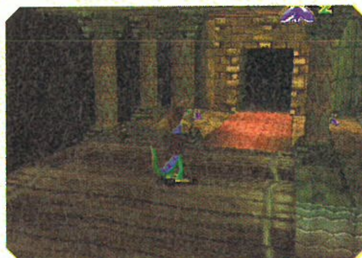
L'affreux docteur Rez a enlevé la très sexy Xtra, femme espionne de son état. Cet agissement d'une extrême bassesse ne pouvait pas mieux tomber pour remettre notre héros à peau verte sur le devant de la scène. Si l'épisode précédent faisait appel à de nombreuses références cinématographiques, je vous rassure tout de suite, cet opus reste dans le même esprit. En effet, selon les niveaux, il sera aisé de reconnaître les différents clins d'œil qu'offre Gex contre Dr Rez. D'Indiana Jones au barbant Sherlock Holmes, notre lézard s'en donne à cœur joie en revêtant les panoplies de nos héros du petit et du grand écran ! Vous effectuerez aussi de grandes et inoubliables rencontres avec le Père Noël version trash, les pirates des Caraïbes et bien d'autres ennemis variés qui vous empoisonneront l'existence. De la dérision et de l'humour gras au programme donc, pour un titre qui semble très prometteur...

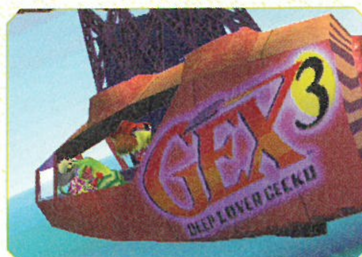
Gex contre Dr Rez confirme une fois de plus la réputation de notre reptile fétiche en tant que roi du déguisement ! Doté de plus de 25 tenues de circonstance, la variété est le maître mot de cette nouvelle aventure décidément très agitée. Pour en venir à la réalisation du soft, la représentation 3D du jeu adopte une vision à la troisième personne, avec la possibilité de zoomer ou d'effectuer des rotations manuelles pour replacer la caméra à votre convenance. Sans oublier la très pratique vue subjective qui permet de regarder autour de soi pour apprécier les distances entre une plate-forme et une autre, ce qui s'avère indispensable pour ne pas finir défenestré ! Sinon, notre ami verdâtre bénéficie de nouvelles animations comme la glissade, la plongée et autres innombrables attaques à base de projectiles. Très « multimédia » comme personnage, ce Gex ! Et, pour conclure, la cerise sur le gâteau : vous retrouverez, en guest star, la pulpeuse Marliece Andrada, pin-up de la série Alerte à Malibu, dans le rôle de la délicieuse espionne que Gex doit délivrer des griffes de Rez. Jamais un jeux vidéo n'avait offert meilleure motivation, vous me direz... A surveiller de près donc pour le mois d'avril.

**Gex : lézard ou caméléon ?**



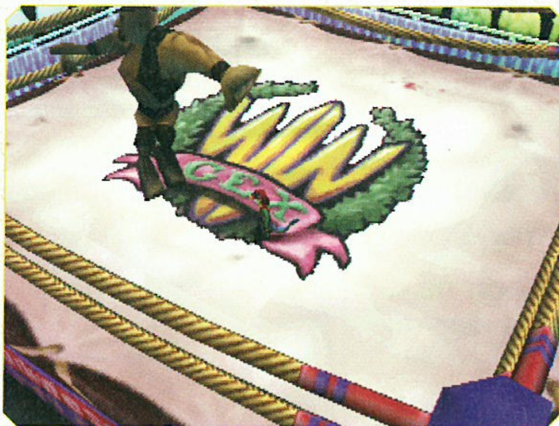
Lorsque vous ne touchez pas à la manette, Gex se met à bailler, danser...







Qui a dit que la télévision n'était pas dangereuse ?

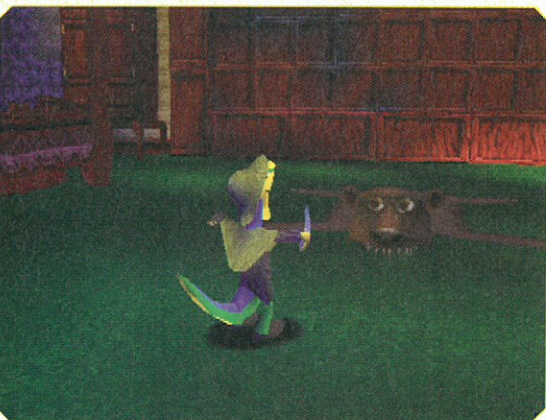


Gex est un adepte de la nage dite « du chien ». A noter que les éclairages sont en nombre conséquent dans ce niveau !



Pas d'effets de brouillard : la perception de l'environnement 3D est particulièrement vaste et profonde dans cet épisode !



**Ces nouvelles aventures de Gex nous prouvent que l'habit ne fait pas le moine !**



Plusieurs moyens de locomotion dont le crocodile, vous simplifieront la vie et vous donneront un air plus précieux ! C'est la classe !

Plus loin

## Un Gecko pas net !

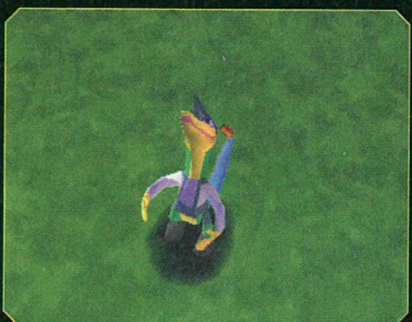
A priori Gex devrait consulter un psychiatre pour analyser son goût prononcé du déguisement. Cette maladie pathologique porte un nom : le dédoublement de personnalité ! A moins que notre gars ne se cherche encore à son âge et là, son cas est encore plus grave...



Gex alias Barbe-Bleue !



Gex en Ramsès II !



Gex-Robin des bois !

Telex

## L'arcade à domicile

Nous vous en parlions en long et en large le mois dernier. Shen Mue s'annonce grandiose et bourré de clins d'oeil sympathiques. Ainsi, apprenez que parmi les multiples bâtiments qui composent la ville, les fouineurs pourront trouver une immense salle d'arcade comprenant tous les vieux titres de l'AM2 en version jouable ! Qui résisterait à une petite partie d'Outrun, d'Afterburner ou bien de Super Hang On ? En revanche, comme dans la réalité, si vous dépensez tous vos deniers à jouer, se posera le problème de la nourriture et du logement ! Shen Mue est plus qu'un jeu, c'est le premier programme où l'on « apprend la vraie vie en s'amusant ». Trop fort, je vous dis.

## Yoyo's Puzzle Park

EDITEUR ........ JVC/VIRGIN I.E.
MACHINE ........ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ........ MARS 99

**Après une spécialisation dans le genre Tétris, JVC s'adonne au Bomberman-like. Mais ce style simpliste et mignon ne s'avèrera-t-il pas trop «japonais» pour nous ?**



Monstres aux capacités variables et bombes d'intensité différente permettent de diversifier les stages.



# Yoyo's Puzzle Park

## Telex

### La Neo Geo Pocket prend des couleurs

Totalement éclipsée par le phénoménal succès de la Game Boy Couleur, la Neo Geo Pocket n'est pas parvenue à s'imposer. Pourtant SNK persiste et signe, en annonçant la sortie, pour le 19 mars, d'une version couleur de sa portable. Ainsi, pour environ 460 frs, vous bénéficierez d'un écran affichant jusqu'à 146 couleurs simultanément sélectionnées parmi une palette de 4 096, le tout pour une autonomie de 40 heures. Cerise sur le gâteau, grâce à la liaison infrarouge qui équipe la machine, 64 personnes pourront jouer ensemble. Si ces caractéristiques se révèlent supérieures à celles de la GB Couleur, en termes de ludothèque la balance penche clairement en faveur de Nintendo. Un pari difficile pour SNK.



A première vue, la difficulté n'est pas très élevée : une fois découvertes les capacités des monstres d'un niveau, on apprend dans la minute comment les contourner.



L'équipe de JVC nous avait sortis le Tetris traditionnel sur PlayStation, et elle persiste et signe dans la veine « petits jeux qui n'ont l'air de rien » avec ce soft typiquement japonais. Il s'agit donc d'un puzzle game, comme on les appelle dans les milieux informés, au principe mixant Bomberman et Bubble Bobble. Vous jouez un petit personnage qui peut faire 2 choses : assommer les ennemis et déclencher l'explosion de bombes. Tout le challenge consiste donc à faire sauter les bombes à proximité des intrus pour nettoyer les stages les uns après les autres. Le jeu propose en outre un mode 2 joueurs en simultané, où l'on peut à loisir se faire péter mutuellement. Bref, graphismes rétros en 2D, personnages mignons etc. sont les seuls ingrédients de ce soft qui ne devrait pas révolutionner le genre.

**Et rien de nouveau !**






# EVIL ZONE

EDITEUR ........ TITUS
MACHINE ........ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ........ MAI 99

**Evil Zone, jeu de combats de son état, surfe sur la tendance manga avec ses personnages décidément très japonisants.**







Le Bioman de service se fait emprisonner dans une sphère d'énergie !




# Evil zone












C'est Titus qui va s'occuper de la conversion d'Erevatsju (titre en japonais), pour le marché européen. Rebaptisé Evil Zone pour le confort évident de la langue, le titre mettra en scène une dizaine de combattants au look très nippon. Ainsi, vous trouverez, par exemple, parmi les protagonistes, un clone de Bioman ou encore la très désormais classique petite fille japonaise aux gros yeux et aux poumons larges. Autrement, la seconde caractéristique de ce soft est de proposer des coups spéciaux spectaculaires et facilement réalisables pour le joueur néophyte lambda. Quelle préciosité !
Le point fort d'Evil Zone est sans conteste son gameplay très agréable et maniable. Pour cause : l'interface ne contient que deux boutons en guise de coups. L'un sert pour la parade et l'autre pour effectuer des attaques. Cette configuration apparemment très simpliste n'empêche pas Evil Zone de fourmiller d'innombrables coups spéciaux, puisque des manipulations (style quart de tour) à la croix de direction viennent s'ajouter judicieusement à la prise en main. Restant dans l'esprit de Rival Schools, des séquences en temps réel viennent se greffer aux affrontements et confèrent au titre une sacrée pêche ! A part cela, l'éditeur prévoit de changer le style des musiques, essentiellement constituées de variétoches japs insipides dans la mouture originale ! Bien sûr, pour plus de détails, rendez-vous au mois de mai dans les colonnes des prochains tests !

**Un jeu de baston déguisé**

## Telex

## Transformez votre Dreamcast en PC

Alors qu'un adaptateur nommé VGA Box s'apprête à voir le jour, permettant de jouer via un moniteur PC, Sega vient d'annoncer la sortie pour le mois d'août 99 de 2 nouveaux accessoires quasi inédits pour une console. Il s'agit en effet d'un disque dur et d'une imprimante qui viendront se brancher sur les ports périphériques en USB. Surfer sur Internet grâce à sa Dreamcast deviendra alors un véritable plaisir. De nombreuses possibilités de jeux devraient aussi en tirer parti, et là c'est tout bonus !



**Alors que certains ambitionnent de devenir champion sportif, d'autres s'entraînent sans relâche dans l'espoir d'obtenir la couronne mondiale de Tekken 3 ! Une finale médiatique riche en émotions.**

# Concours Tekken 3

## La confrontation mondiale



Jonas Nordstron, le malheureux finaliste ne parviendra même pas à décrocher un sourire.


Entre Nakamura San et les deux charmantes hôtesses de Sony, le vainqueur était bien entouré.

Ce mercredi 27 janvier, le Namco Station de Londres accueillait la tant attendue finale mondiale de Tekken 3. Après des semaines d'entraînement acharné et des kilomètres de sparadrap, les 18 champions internationaux ainsi que les 14 sélectionnés via Internet allaient enfin pouvoir s'affronter à grand renfort de hits combos et de bottes secrètes. Pour la première fois à l'échelle mondiale, un titre de champion du monde allait être décerné à un joueur sur console ! Preuve de l'importance de l'événement, la presse s'était déplacée en masse. Ainsi chaque délégation se fit un devoir d'encourager activement son poulain... une véritable ambiance de Coupe du Monde, la beauferie en moins. Une finale survoltée, certes, mais pas au détriment du beau jeu. Au fil des combats, toujours plus techniques et impressionnants, alors qu'on se rapprochait de la finale, quelques personnalités sortirent du lot. Des paris s'organisaient et pour la plupart les noms de l'Espagnol Juan Talavera, Jonas Nordstron le Suédois, Ryan Heart le champion de Namco, ou bien Carl Maxwell venu d'Australie, circulaient. Alors me direz-vous, et notre Pierre Landousy national, qu'est-il devenu ? Malheureusement pour Pierre, la chance ne lui a pas souri cette fois-ci. Dès lors l'aventure s'acheva au troisième tour, non sans avoir livré de splendides joutes. En ce qui concerne le mystérieux américain, précédé d'une réputation de killer, ce dernier ne se montra pas à la hauteur de sa notoriété et sombra dès les premiers assauts adverses. La vie est parfois cruelle ! Vers 20 heures, la tension atteint son paroxysme. Tous les regards convergeaient vers l'estrade théâtrale du combat final opposant Ryan Heart alias Paul Phoenix à Jonas Nordstron - moins détendu que ses deux charmantes soeurs - incarnant Nina. Le score (3-0) fut sans appel et c'est finalement Ryan Heart, le champion anglais des salles d'arcade Namco, qui se vit remettre le chèque de 5 000 dollars - que l'intéressé souhaitait mettre à la banque -, ainsi que la borne d'arcade Tekken 3, des mains du directeur général de Namco Japon, Nakamura San visiblement ravi. Finalement cette soirée médiatique animée dans un excellent esprit, prouva à nouveau que les jeux vidéo étaient bel et bien parvenus à s'extirper de leur ghetto. Une expérience que chacun souhaite voir se renouveler dans les mois à venir... surtout Ryan !

**Le monde à portée de paddle**

**Telex**

### La N64 se met en boule

Eh bien, il ne manquait plus qu'une simulation de bowling à la pauvre N64 ! Grâce aux génies créatifs d'Athena, les heureux possesseurs de l'unique console floue du monde vont connaître l'extase en jouant à Super Bowling. La seule bonne nouvelle reste que le jeu, prévu pour le mois de mars, ne devrait - sauf désastre - pas sortir du territoire japonais. On retient notre souffle.



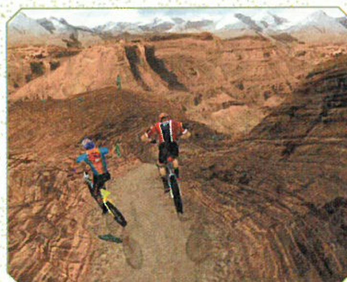


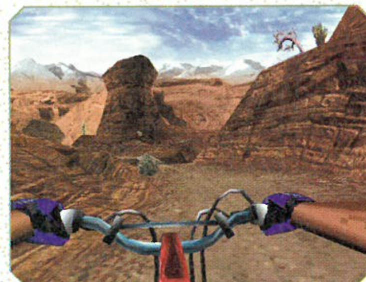



## No Fear Downhill Mountain Racing

EDITEUR ........................ CODEMASTERS
MACHINE ........................ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ........................ ÉTÉ 99

**Les petits éditeurs semblent les seuls à oser prendre des risques... Codemasters n'est peut-être plus un petit, mais il tente tout de même d'imposer un nouveau sport sur PlayStation, avec No Fear. Intéressant ?**







# No Fear Downhill Mountain Racing



Comme dans tout soft de courses, la surface modifiera beaucoup les compétences de chacun. Avec suffisamment de victoires, vous pourrez vous munir d'un meilleur équipement.

Avec les vibrations de la manette et les tremblements de l'écran, on s'y croirait presque.






Ce sport très récent, qu'est le downhill mountain biking, est un véritable test des nerfs, de l'équilibre et des compétences de pilotage. En tout cas, dans la vraie vie. Certains d'entre vous en ont peut-être vu quelques extraits sur les chaînes sportives du câble. Le but est très simple. Il s'agit tout simplement d'une course de mountain bike, commençant au sommet d'un flanc de montagne et s'achevant en bas. Logique. Les frappadingues qui s'y adonnent ne connaissent pas les mots « frein » et « prudence », mais plutôt « plus vite », « tout droit » et « aïe, j'ai une fracture ouverte ! »... Des fous, quoi. Codemasters propose avec No Fear de retrouver un peu les sensations terribles qui doivent tant motiver ces sportifs de l'extrême. Le principe est donc tout aussi simple que celui du sport et proposera autant de faire la course le plus simplement du monde que d'apprendre à monter le vélo le plus performant à grands coups d'aluminium et de roues à bâtons. Ce qui change par rapport à d'autres types de course, c'est tout d'abord la politique à adopter, comme, par exemple, la gestion des concurrents. Si vous talonnez l'un d'eux, l'agressivité ne sera pas le seul ingrédient de la victoire. Car si vous le frôler un peu trop, c'est le viandage assuré... et il n'y a pas d'air-bag sur ces trucs-là ! Vous aurez à gérer également la fatigue, car pédaler sans arrêt c'est bien beau, mais c'est crevant. En tout, 24 circuits sont prévus, de même que des concurrents avec leurs caractéristiques propres et une agressivité de première classe. Modes de jeu classiques, comprenant 2 joueurs en écran splitté, time attack et championnat, mais aussi un trick contest, permettant de montrer les plus belles figures de freestyle que vous pourrez tirer de votre 2 roues. Dans les autres modes, vous pourrez bien sûr vous la péter avec ces mêmes figures (360°, wheelie, etc.), mais cela ne vous apportera rien de plus que de nouvelles chances de voir vos os de plus près.

### Ze No Fear Attitioude

Côté technique, un programmeur diplômé de partout s'occupera exclusivement de coder les modèles physiques des vélos. Les musiques devraient être dans la vague sport extrême et l'ensemble des bruitages semble d'ores et déjà coller parfaitement à la réalité. La vue intérieure, bien qu'étant assez peu jouable pour le moment, offre déjà des sensations raisonnables, mais les développeurs devront accélérer le moteur et renforcer la distance d'affichage pour permettre aux joueurs de goûter à la fameuse No Fear Attitude qui dit tout simplement : la clé de la victoire, c'est de maîtriser sa peur. Frissons prévus pour fin mars 99 !

**Telex**

## La PlayStation et le foot U.S.

A l'occasion du 33ème Super Bowl qui s'est tenu le 31 janvier à Miami, Sony U.S. avait déployé l'artillerie lourde afin de marquer le coup. Partenaire de l'événement depuis 1995, Sony présentait ses meilleures simulations de foot U.S. à tous les fans attroupés. Un grand moment de sport réel et virtuel, mais surtout un coup de pub énorme pour la PlayStation, le Super Bowl étant l'événement le plus médiatisé des Etats-Unis, avec plus de 80 millions de téléspectateurs. Et là tout est dit !

# Mucho

| | |
|---|---|
| EDITEUR | TITUS |
| MACHINE | PLAYSTATION |
| SORTIE EN EUROPE | AVRIL/MAI 99 |

**Sous ce nom aux allures hispaniques se cache un jeu très original tranchant avec les dernières productions du moment.**







Les graphismes sont d'un style enfantin très séduisant.







Une bestiole vous dévoile la sortie du niveau, pour vous récompenser.




Certains tableaux possèdent des télétransporteurs qui vous amènent à d'autres mondes.

# Mucho

Thème super récurrent dans les jeux vidéo : un méchant-pas-beau kidnappe une belle princesse pour vous donner une excuse de jouer à votre console favorite. Parfait compromis entre Bomberman et Devil Dice, Mucho synthétise les concepts des deux jeux. Du premier, il conserve le principe des tableaux à passer dans lesquels vous devrez trouver la sortie. Et du second, il reprend l'idée des rotations manuelles que vous effectuerez sur les éléments du décor pour vous déplacer. Mais ne vous affolez pas, je vais tout vous expliquer !

Mélange savant entre l'arcade et la réflexion, vous aurez le choix entre cinq curieux personnages à la carrure ramassée et aux caractéristiques différentes (en vitesse d'attaque et de déplacement). Le jeu se déroule de la façon suivante : le tableau est divisé en plusieurs damiers. Pour créer des chemins, des rotations de parcelles sont parfois nécessaires pour dégager des accès aux coffres. Les coffres rouges vous confèrent des options de sauts, d'invincibilité temporaire ou du temps supplémentaire, tandis que les coffres bleus recèlent d'étranges petites créatures que vous délivrerez. Au bout de trois coffres bleus ouverts, la sortie du tableau se dévoile ! C'est tout bête ! Doté de dix niveaux aux challenges surpuissants, Mucho semble très fun. Un soft diabolique avec lequel il va falloir compter en avril, en tout cas pour les fans de Bomberman.

**Du chevalier au mexicain...**

## Telex

### Le retour de WipEout

Le jeu fétiche de Psygnosis reprend en effet du service, pour la troisième fois sur PlayStation. Au programme des réjouissances, on retrouvera 8 nouveaux circuits bien speedés et tortueux, 3 hargneuses équipes inédites, sans oublier quelques modes encore tenus secrets et une compatibilité Dual Shock. Il sera difficile d'attendre jusqu'à l'automne prochain. Entre GT2 et WipEout 3, la guerre s'annonce épique.




## STREET FIGHTER ZERO 3

| | |
|---|---|
| EDITEUR | CAPCOM/VIRGIN |
| MACHINE | PLAYSTATION |
| SORTIE EN EUROPE | AVRIL 99 |

**Hourra ! Testé le mois dernier dans la rubrique Zoom, Virgin Interactive prévoit déjà, pour avril en Europe, la version du troisième épisode de Street Fighter Zero !**





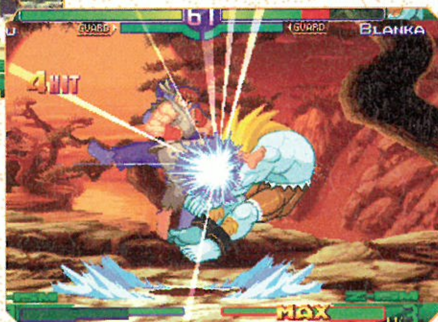




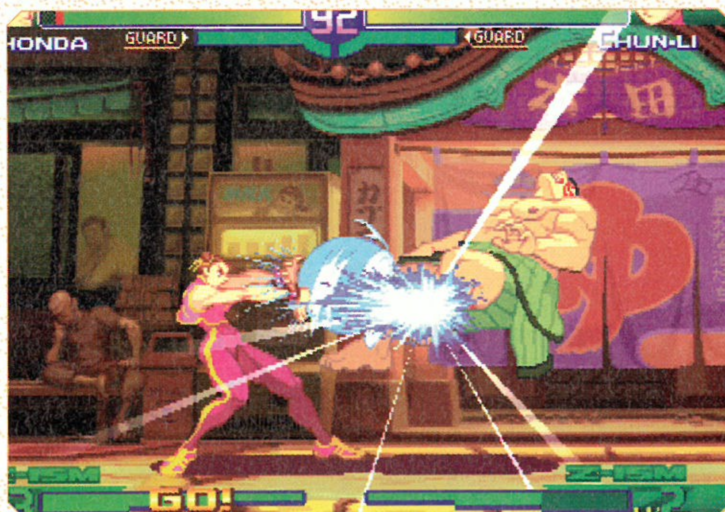




Mika la catcheuse et son fameux coup du « fondement infernal » !




Les coups sont d'une violence inouie !




# Street Fighter Zero 3

On peut dire que l'éditeur anglais ne chôme pas ! Contrairement à Marvel VS Street (en preview dans les pages voisines), le titre de Capcom apporte de réelles nouveautés comme la possibilité d'up-grader un perso, de le sauvegarder sur Memory Card, de continuer une partie dans le métro ou ailleurs via la Pocket Station. Le système de jeu, quant à lui, a aussi été revisité puisque les projections ne s'effectuent désormais plus en pressant un bouton poing mais trois simultanément. De plus vous pourrez maintenant repêcher votre adversaire dans l'air et déterminer quel type (parmi trois) de super combo « Ism » vous désirez utiliser. Dans ces conditions, il est difficile de ne pas trouver chaussure à son pied !

**L'ultime compile !**

Le jeu proposera une impressionnante galerie de combattants issus des différents horizons de l'univers des Street. Un total de 31 persos regroupant les héros de la saga Super, Zero et d'autres jeux à succès de Capcom comme Final Fight. Ainsi des noms tels que Hawk, Deejay ou Fei Long vous diront sûrement quelque chose. Cette suite annonce aussi la première apparition de Blanka, Bison et Balrog dans la série Zero ainsi que de petits nouveaux sortis de l'imagination fertile des programmeurs, comme Mika la catcheuse Sentai, Karin la bourgeoise du 7e ou Cody le prisonnier. Les possesseurs de PlayStation PAL risquent donc d'atteindre le septième ciel le mois prochain, alors patience !

**Telex**

## Le paradis selon Sega




Pour Jean-François Cecillion, président de Sega Europe, la Dreamcast a le potentiel pour attirer les plus jeunes mais aussi les femmes, encore trop marginales dans le monde du jeu vidéo. Grâce aux applications via Internet de la console, des stratégies marketing plus ciblées seront entreprises dans ce sens. Pourtant, il est hors de question de tenir des discours minimalistes du genre : « N'achetez ni Sony, ni Nintendo. » Chacun sera libre de ses choix et pourra posséder la ou les machines qu'il souhaitera. Sega reconnaît ses erreurs et vient en paix. Une vision peut-être un peu idyllique d'une industrie où les rivalités sont exacerbées mais qui a le mérite de placer les joueurs au centre des débats. Merci M. Sega.






**R-TYPE DELTA**

EDITEUR ..... IREM
MACHINE ..... PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ..... MARS 99

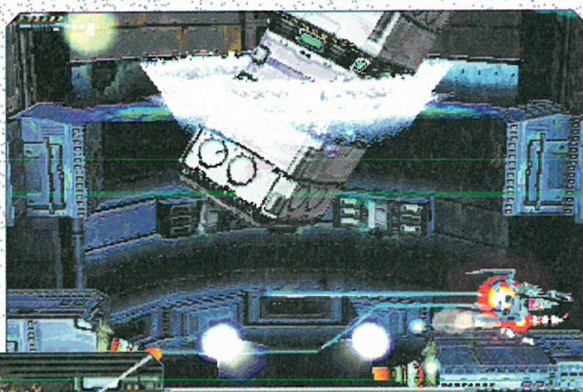
**Dernier volet de la prestigieuse série de shoots, R-Type Delta, utilise enfin la 3D. Et ça s'annonce grandiose : graphismes et effets actuels, jouabilité à l'ancienne : le top !**







# R-Type Delta



Le deuxième niveau comporte un passage original, avec des blocs chutant de haut en bas. A vous de trouver la route idéale !



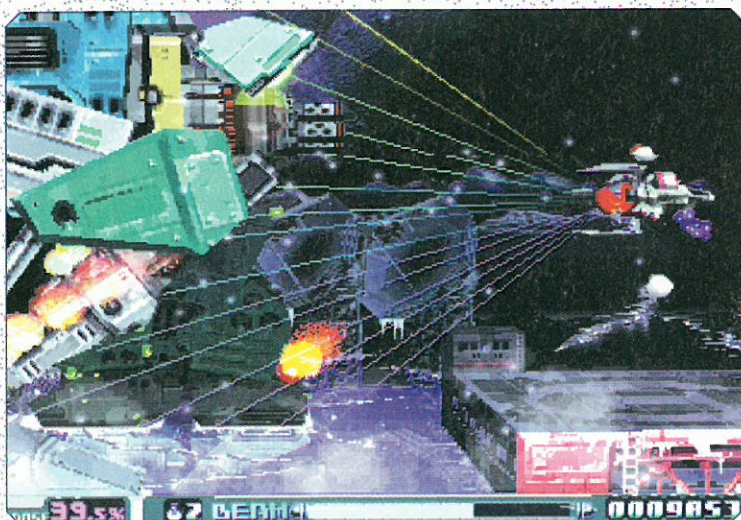


Avec les bonus maximums, vous pourrez déclencher une super arme.

C'est sûr, pour la plupart, on est en face d'un soft bien ringard qui nous ramène aux premiers temps du jeu vidéo. C'est vrai que les shoot'em up, ce n'est pas de première jeunesse, mais c'est toujours aussi sympa, d'autant que ce R-Type-là est parti pour nous en mettre plein les mirettes.

Le scénario n'a pas changé depuis 15 ans : aliens, baston, héros, etc. Glissons donc. Côté gameplay, R-Type Delta conserve la formule qui marche, avec deux-trois nouveautés. Tout d'abord, vous aurez le choix entre 3 appareils, qui gèrent le module et les bonus de façons différentes. Ce qui nous donne du coup un tas d'armes diverses et nouvelles, en plus de celles des épisodes précédents. Pas de quoi faire une révolution, cependant, le titre reste fidèle à lui-même. C'est donc du côté technique que les développeurs d'Irem sont allés pêcher la nouveauté. Entièrement en 3D temps réel, le jeu exploite désormais des effets spéciaux dignes de ce nom, des boss toujours plus impressionnants, des variations d'angle de vue aux moments critiques, pour un rendu qui nous rapproche énormément de Raystorm. Mais la différence avec ce dernier, qui s'est gardé la palme du meilleur shoot traditionnel pendant longtemps sur PlayStation, c'est justement la griffe R-Type. Raystorm a du souci à se faire, croyez-moi...

## Tout simple





| | |
|---|---|
| **UEFA CHAMPIONS LEAGUE** | |
| EDITEUR | EIDOS |
| MACHINE | PLAYSTATION |
| SORTIE EN EUROPE | AVRIL 99 |

# UEFA Champions League

**Après les aventures buggées de la mère Croft et les vampires mangeurs d'âmes, Eidos a décidé de se remettre au football. Un challenge qui s'annonce difficile.**



La motion capture sera-t-elle aussi impressionnante que celle de FIFA 99 ? Mystère...



21 stades officiels et des tas d'équipes. Le minimum syndical si l'on souhaite concurrencer EA Sports.

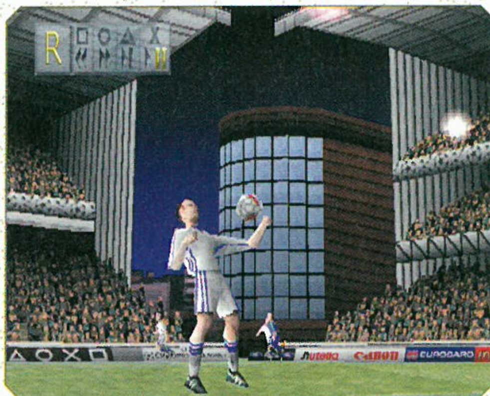


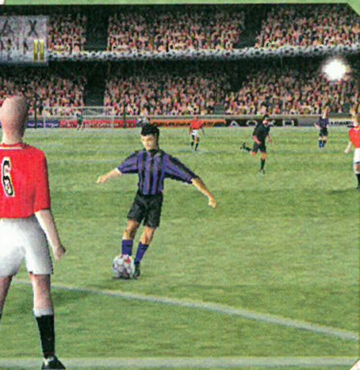
Les graphismes en haute résolution ont de la tenue, mais les photos ne rendent pas les coups !

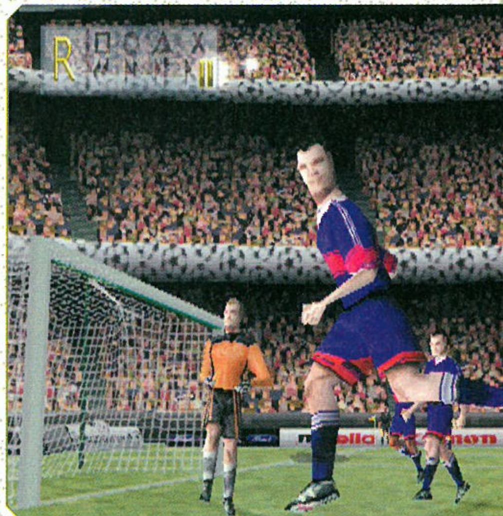


Ça fait maintenant plus d'un an qu'EA Sports règne en maître absolu sur le créneau prolifique de la simulation de football et réduit à néant, à intervalle régulier (un jeu de foot tous les 6 mois, c'est plutôt un bon rythme, non ?), tous les espoirs des concurrents qui, à une certaine époque, pouvaient être qualifiés de potentiels. Tiens, on se demande d'ailleurs souvent pourquoi les éditeurs continuent à s'intéresser à ce sport, tant la différence de savoir-faire qui les sépare d'EA Sports a pris en quelques temps des allures de gouffre abyssal ! Parfois, ça frise le suicide marketing (Actua Soccer 3). Toujours est-il que cette situation tragi-comique n'a pas découragé le grand Eidos. Pour sa troisième incursion dans le monde du ballon rond virtuel (souvenez-vous, Olympique Soccer et World League Soccer' 98), l'éditeur a toutefois choisi de prendre quelques petites précautions, en investissant cette fois dans une licence et pas dans n'importe laquelle : celle de la ligue des champions de l'UEFA. Une compétition prestigieuse qui réunit tous les ans les meilleurs clubs européens. Rappelons au passage, pour votre culture personnelle, qu'environ 215 millions de téléspectateurs ont suivi la saison 97/98 et que la finale 98 a rassemblé plus de 500 millions de téléspectateurs ! Une audience record qui classe cette compétition parmi les événements sportifs les plus regardés au monde ! C'est y pas beau ça madame ? En ce qui concerne le jeu à proprement parlé, Eidos nous promet tout un tas de trucs, notamment une motion capture et une I.A. au top des capacités de la PlayStation... Licence oblige, vous retrouverez tous les joueurs, équipes, maillots, logos, stades et sponsors de la saison 98/99. Vous pourrez également jouer avec les clubs vainqueurs des saisons passées, disputer en plus de la ligue des Champions, des matchs amicaux, des matchs scénario ou encore personnaliser vos tournois. Enfin, tous les commentaires seront assurés par Roger Zabel. Gulp ! Dernière précision, j'ai écrit ce test avec mes orteils. Respect.

**On n'est jamais trop prudent**






A l'instar d'ISS Pro sur N64, UEFA Champions League proposera un mode scénario. Une bonne idée.

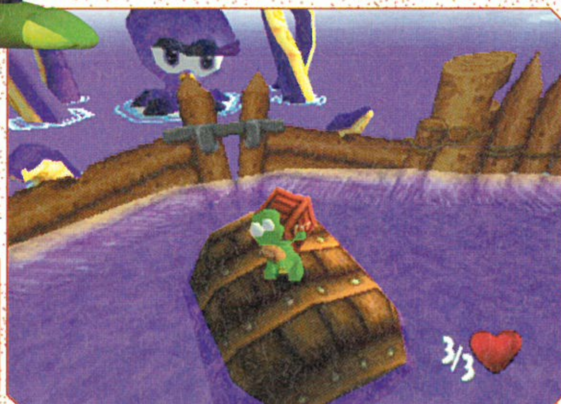
Au menu : toutes les équipes et les joueurs de la saison 98/99.

| | |
|---|---|
| **Croc 2** | |
| EDITEUR | ELECTRONIC ARTS |
| MACHINE | PLAYSTATION |
| SORTIE EN EUROPE | ETE 99 |



**Coïncidant presque avec la sortie de Gex 3, Croc 2 fera donc face au même concurrent que son premier épisode. Lézard contre croco, quel pronostic ?**

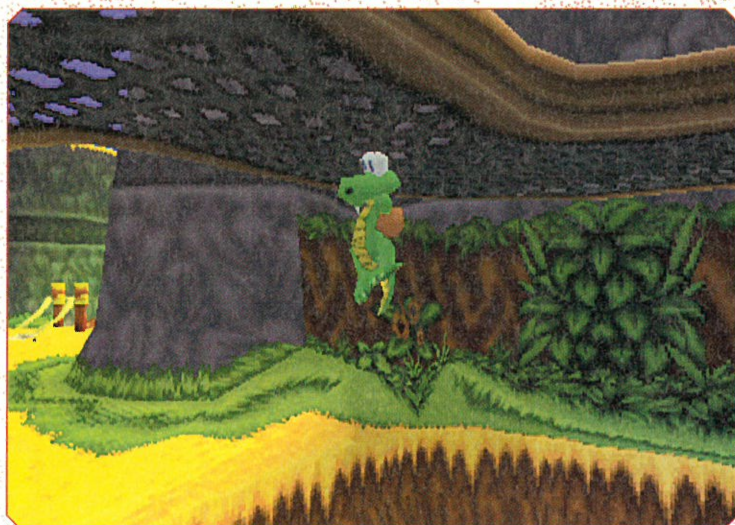
# Croc 2



Une nouvelle capacité fort utile : lancer des caisses, ici, de T.N.T.



Ici, un petit puzzle sous forme d'interrupteurs requerra un peu de jugeote. Les interrupteurs font monter des portions de pont, mais vous ne pouvez être partout...



L'histoire est un éternel recommencement... Il y a de cela 2 ans, les premiers jeux de plates-formes en 3D temps réel à liberté totale apparaissaient sur PlayStation. Dans le peloton de tête, Croc et Gex 3D. Maintenant, les 2 suites, respectivement Croc 2 et Gex 3, se pointent à l'horizon, pour une nouvelle guerre. Et je pressens déjà le vainqueur !
En gros, voilà de quoi résumer beaucoup de suites.
Croc 2 n'échappe pas à cette règle quasi cosmique, et les développeurs en ont fait un soft fidèle au premier, toujours pour les plus jeunes, tout en améliorant quelques points-clés. Le principal, c'est la puissance du moteur, bien entendu. Ainsi, le jeu est deux fois plus rapide, plus fluide, avec des niveaux bien plus vastes et des loadings devenus insignifiants. Les graphismes sont plus fouillés, avec près de 35 styles différents au dire des programmeurs, et le gameplay semble bien plus profond. La caméra a fait l'objet d'efforts particuliers (comme d'habitude...) et côté scénario, les gobbos et le gros méchant Dante sont toujours à l'ordre du jour. Mais les ch'tites boules de poils ridicules, les Gobbos or donc, sont désormais doués de parole. Ainsi, le soft ressemble un peu plus à un Banjo-Kazooie, et vous devrez résoudre les problèmes de certains gobbos. L'ensemble se présente sous forme de mini quêtes introduisant un peu de variété dans les 45 niveaux prévus. Croc est capable de nouveaux mouvements, comme se balancer à la corde, faire des sauts en hauteur ou en longueur, saisir et lancer des objets... Bref, pas de changements majeurs, mais des ajouts qui le rapprochent un peu plus d'un Mario 64.

**Le même, en plus mieux**

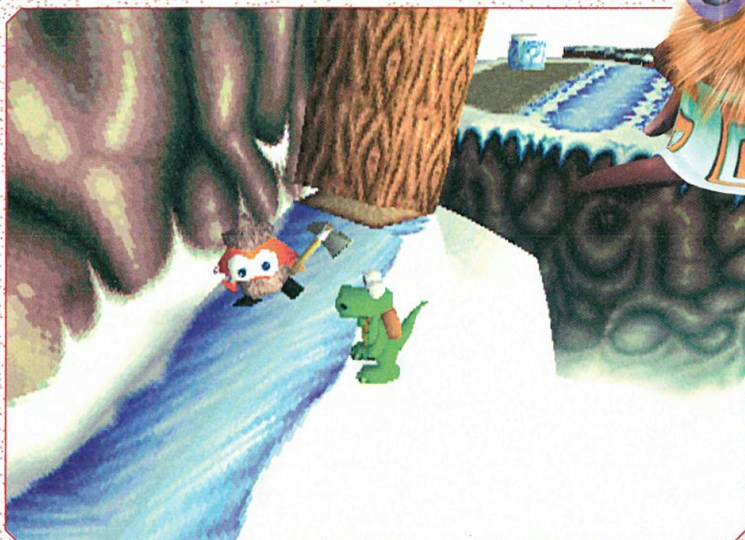
## Telex
### Le tsunami Final Fantasy

Bien que les derniers jeux Squaresoft ne se soient pas particulièrement illustrés, la magie de Final Fantasy opère toujours. Ainsi, en quelques semaines, plus d'un million de petits Japonais se sont empressés de réserver leur FFVIII (sorti le 11 février dernier), pulvérisant de ce fait le record de pré-commandes établit par FFVII. Pour l'occasion, tous les magasins, y compris les équivalents de nos Casino, ont participé à l'événement. Ah, un dernier détail concernant ceux qui n'auraient pas commandé : ils n'auront pas droit à un petit collier servant à accrocher leur Pocket Station, mais surtout ils vont devoir se lever très très tôt pour se procurer FFVIII. Bonne chance !

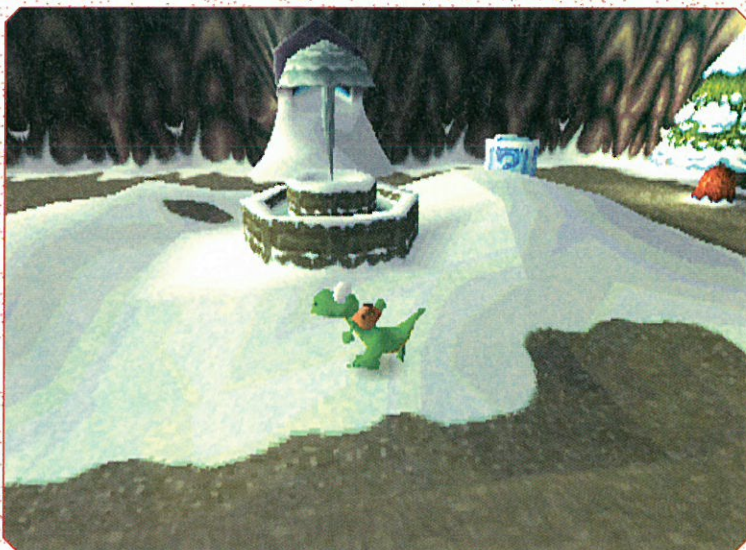
Des scènes spéciales (course sur une boule de neige, deltaplane, karting) tiennent presque du mini jeu et les secrets sont, eux aussi, plus nombreux. Certains items, par exemple, vous offriront des capacités, comme les goggles qui permettent de regarder en vue subjective à n'importe quel moment. Plus ou moins cachés, ils sont d'une aide précieuse, mais pas indispensables. Les boss, sont également plus impressionnants et les effets multiples d'interaction avec le décor permettent d'exploiter beaucoup plus celui-ci lors des confrontations.




Quelque part dans le jeu, ce marchand chat attendra vos cristaux, pour vous offrir certains items particuliers.



Après avoir libéré ce gobbo, il suffira de lui parler et il coupera cet arbre pour que vous puissiez continuer.



## Croc 2 contre Gex 3, le combat s'annonce serré !

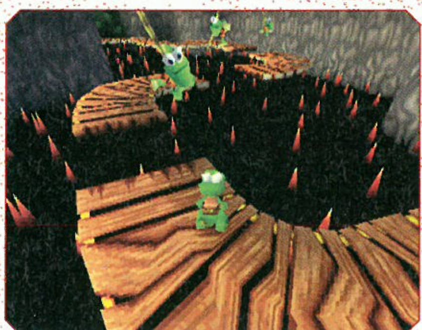


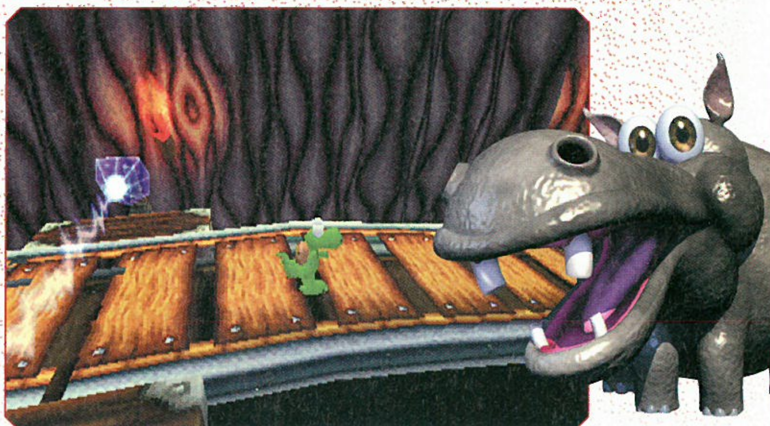
Plus loin

### Et la Dreamcast, alors ?

Fox Interactive (l'éditeur filiale de la célèbre boîte de cinoche), à qui appartient Argonaut (les développeurs de Croc 2) et qui est distribué, de par chez nous, par Electronic Arts (les Maîtres du Monde), fait officiellement partie des partenaires Dreamcast. Questionnés à ce sujet, le monsieur marketing de la Fox avoue qu'effectivement une version Dreamcast de Croc 2 est envisagée, surtout – soi-disant – sous la pression de Sega qui souhaiterait un titre de ce genre sur sa machine. En tout cas, quelques bureaux plus loin, dont on ne pouvait pas s'approcher, un autre projet secret était en cours de développement. Quant à savoir quoi exactement… On aurait dit une sorte de Starfox dans un tank... sur Dreamcast. Mais c'que j'en dis, hein…







**DARK STALKERS 3**

PlayStation

EDITEUR .......................... CAPCOM/VIRGIN I.E.
MACHINE.......................... PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE.......................... AVRIL 99

**Le chiffre trois est la clé de voûte de ce nouvel opus de Dark Stalker. Pour preuve : trois nouveaux persos, trois modes de jeu, troisième épisode... Incroyable non ?**







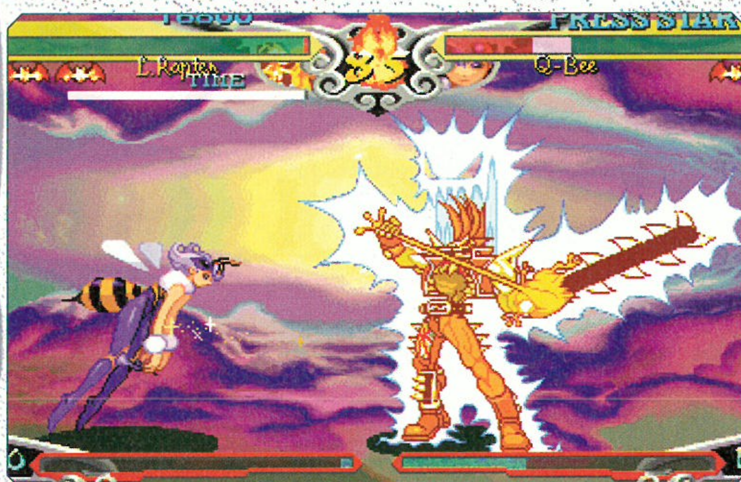


# Dark Stalkers 3






Le mode original vous permet de créer votre propre perso.



Le pouvoir de Rapter lui confère une tronçonneuse !

Ce dernier tournoi des monstres sacrera l'une des créatures participantes au rang d'ignominie la plus classe du monde ! Evidemment, on retrouve les habitués de la série comme Dimitri le Vampire pédant, Sasquatch le puissant nounours en peluche, le très recousu Victor, le mathusalemien Anakaris, Felicia et ses copines les chauves-souris, le squelettique Rapter, Rikuo l'homme-poisson, Talbath le loup (à ne pas confondre avec Tarba), Donovan le chasseur de monstres et enfin le très « sur la brèche » Pyron. Comme vous le savez, trois nouveaux curieux streumons s'ajoutent à la galerie des chimères. Ainsi, on notera la présence anecdotique du Petit Chaperon Rouge, de Q-Bee la fillette-abeille et de Jedah le suceur de sang « smart ». Soit un total de dix-huit combattants des ténèbres au service... des joueurs !

C'est un jeu Capcom donc, pas de surprise ! On tombera tout de suite sous le charme du rendu graphique qui fait la patte de l'éditeur nippon, c'est-à-dire des design et des animations très proches de l'esprit des dessins animés japonais. Pas de 3D démonstratives mais un bon jeu de baston comme on les aime ! Côté gameplay, la maniabilité des coups spéciaux a été bonifiée. En effet, les attaques s'effectuent avec bien plus d'aisance comparé au premier épisode qui demandait plus de rigueur dans les manipulations. Sinon rien de changé pour les super combos, à part une nouvelle attaque qui vous permet de créer vos propres enchaînements, à la manière de Street Fighter et son zero attack. Le décor de fond change et vous vous retrouvez dans une sorte de monde parallèle à la Bioman, dans lequel votre puissance est décuplée ! Autrement, un mode de jeu intéressant vous invite à

**Une réalisation sans surprise**

créer votre propre personnage et à le customiser en force et en rapidité via des épreuves de combats visant à endurcir votre créature. Vous pourrez ensuite sauvegarder ses caractéristiques sur Memory Card et, pourquoi pas, affronter les personnages de vos amis. Et puis pour les amateurs d'art, une galerie d'images de vos héros vous offrira de quoi vous rincer l'œil entre deux parties survoltées. Très complet dans son genre, vous dis-je. Dark Stalkers 3 est prévu pour le mois d'avril et s'annonce d'ores et déjà comme un bon soft palliatif pour les blasés des Street Fighter ! Et on les comprend...

**Telex**

## Sega se lie à Toyota

Le principal constructeur automobile nippon, Toyota, ne se contente pas de faire apparaître ses plus belles voitures dans Sega Rally 2. Désormais il vendra aussi des Dreamcast ! A partir du 15 février, c'est donc un influent allié qui viendra porter main-forte à Sega. L'objectif est clair : vendre au moins 50 000 consoles en 1999 par ce biais. Ah ! j'oubliais, Toyota proposera aussi des softs et des accessoires pour la console 128 bits. Après les voitures et les jeux vidéo quelle sera la prochaine étape pour Toyota ? Un stand de fruits et légumes ou un présentoir pour les chaussures, peut-être ?



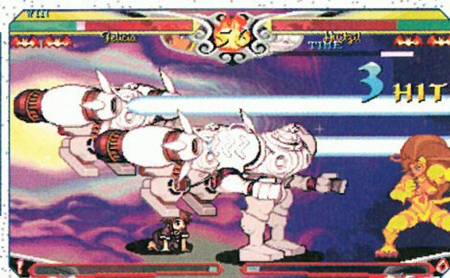




Rikuo fait apparaître son élément, en l'occurence l'eau, lors du déclenchement de sa furie. Quelle extravagance !

## Les gothiques vont enfin pouvoir se mettre à la baston !




Très impressionnant : la taille des lasers qui occupent la moitié de l'écran !




Donovan invoque la divinité de la glace !








Les attaques restent, dans cette version, très extravagantes.

**Plus loin**

## Des attitudes bien kitsch...

L'animation des protagonistes est si fouillée et rapide qu'on ne fait, la plupart du temps, pas attention aux mimiques délirantes des personnages. Voici donc un exemple de ce que notre cerveau perçoit en image subliminale. Fascinant.



Remarquez le sourire démoniaque du Petit Chaperon Rouge.




Sasquatch est interloqué.



Les petits clones de Felicia sont bien fourbes...




**Marvel Super Heroes VS Street Fighter**

EDITEUR ........ CAPCOM/VIRGIN I.E.
MACHINE ........ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ........ AVRIL 99

**Quand ce n'est pas la suite d'un Street Fighter qui est annoncé, c'est un énième cross-over commercial de derrière les fagots que nous pond Capcom. Marvel Super Heroes Vs Street Fighter suit donc la règle à la lettre.**




L'attaque de Vega combinée à celle de Blackheart prend la totalité de l'écran !

# Marvel Super Heroes Vs Street Fighter







Les pouvoirs cumulés donnent lieu à des débauches d'effets spéciaux... et des dégâts non moins négligeables !

Le jeu fourmille de détails. Derrière Dalshim, on reconnaît Peter Parker.




Petite blague pourrie pour commencer fort : qu'est-ce qui est vert, qui monte et qui descend ? Réponse : Hulk dans un ascenseur. Seconde blague : Qu'est-ce qui est rouge et qui gigote de partout ? Réponse : Ken dans un four à micro-ondes. Puisque je suis bien en forme, voici une dernière petite blague : Qu'est-ce qui n'apporte rien de neuf et va faire beaucoup de thunes ? Réponse : Marvel Super Heroes Vs Street Fighter. Eh oui, le énième cross-over de Capcom rassemble les persos de Street et de Marvel (dix-sept au total) sans proposer de nouveaux combattants ou de système de jeu amélioré. Cela dit, le titre est loin d'être une daube techniquement. Parmi le casting prestigieux du jeu, on notera la présence de l'autosuffisant Captain Amerlock, du poseur Spider-keum, des classiques Ken et Ryu... Un soft qui n'arrive plus à nous surprendre, en somme.

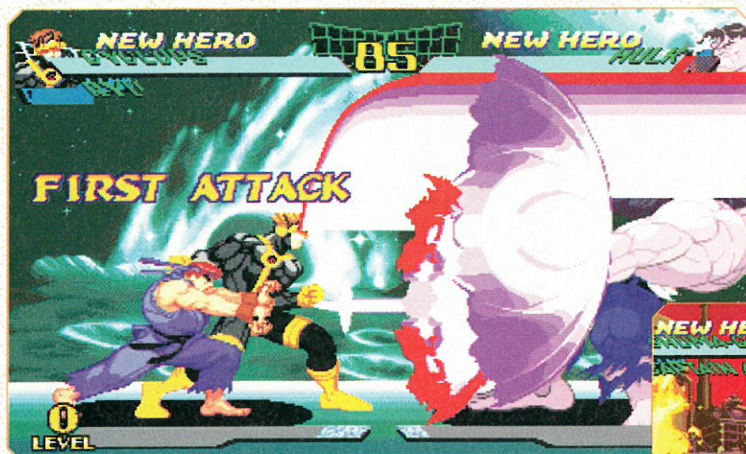
## L'inversion du pauvre

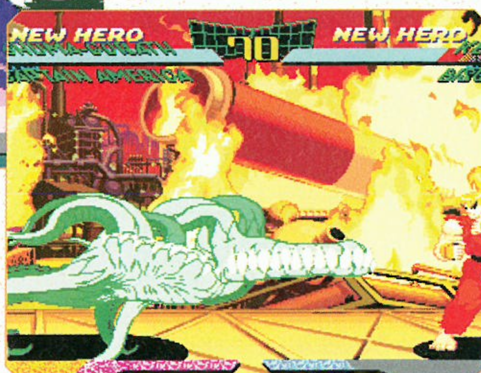
La RAM de la PlayStation n'ayant pas assez de mémoire, il ne sera malheureusement pas possible d'inverser ses deux combattants en cours de partie. Je vous rappelle quand même, qu'en arcade, ce point constituait l'attrait essentiel du jeu. En fait, vous ne choisirez ici qu'un personnage principal pour combattre, le second ne servant qu'en cas de contre-attaque et de super combos en duo. Je suis sûr que cette configuration vous rappelle déjà quelques souvenirs, en l'occurrence un certain X-Men Vs Street Fighter. Mais il semble que l'éditeur ait fait un petit effort en incluant un mode de jeu permettant de réellement utiliser les deux persos librement. Mais à quel prix ! En effet, le second joueur sera obligé de jouer avec vos deux mêmes combattants ! Imaginez un match miroir Ken/Ryu contre Ryu/Ken... C'est l'inversion du pauvre ! Cette piètre ruse de programmation

permet à la PlayStation de ne mémoriser que deux héros, pour pouvoir gérer les changements pendant le jeu. Sinon cette mouture européenne se voit amputée d'un curieux protagoniste qui sévissait dans la version japonaise de MVS. Une personnalité connue (du rire) venant du pays du Soleil Levant qui se battait à coups de règles et de fournitures scolaires... En outre, le jeu a été remis au goût du jour, pour nous européens ! En bref, sans être le titre de baston du siècle, MVS égayera sans doute les nuits des néophytes de la (longue) série des Street. Mais ils sont peu nombreux en ce monde... Verdict final en avril !




Shuma Gorath possède le don d'ubiquité lors de son attaque suprême !



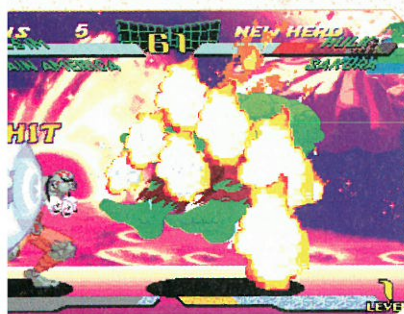
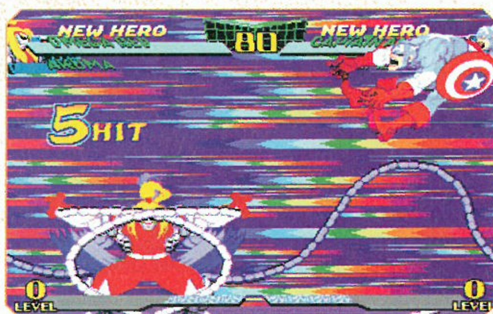



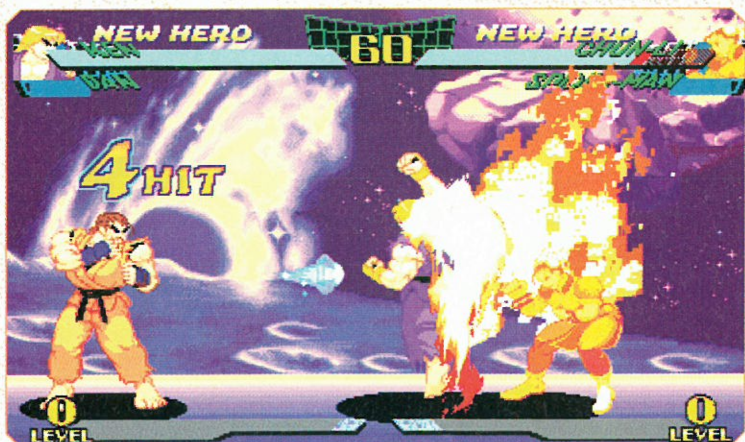

## Marvel Vs Street : une nouvelle recette avec d'anciens ingrédients !




On retrouve exactement les décors des anciennes versions de Street : paresse ou arnaque ?

Le « Boudha-Flames » de Dalshim est toujours aussi dévastateur !


Omega Red use de son légendaire Facteur X !

Le second personnage intervient dans cette version qu'en cas de combos en duo ou de contre-attaque.

Plus loin

### Un mode cross-over étrange

Le mode cross-over permet d'intervertir à n'importe quel instant ses combattants. Le seul problème est que vous serez obligé d'effectuer un infâme match « miroir » avec les deux mêmes équipes à l'écran. O.K. c'est mieux que rien mais bon, faut pas pousser...




Vous combattrez contre vos clones.




Hulk vert arrive à la rescousse d'Hulk gris. Etrange.






# LE MANS

EDITEUR ........................ INFOGRAMES
MACHINE ........................ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ................ AVRIL/MAI 99

**En choisissant Eutechnyx pour développer un jeu dédié à la course automobile d'endurance la plus réputée de la planète, Infogrames a pris un risque considérable. Premières impressions.**




Un moteur de jeu proche de celui de M6 Turbo Racing et de C3 Racing. Gloups...




# Le Mans

Après un réveil difficile à 6 heures du matin (bouche pâteuse, langue sèche et oeil torve), me voilà confortablement installé dans la position du foetus dans l'un des innombrables sièges du train le plus rapide de la planète - le TGV - en compagnie d'une vingtaine d'autres journalistes, direction Le Mans pour le WIP (le Work In Progress !) du dernier jeu d'Eutechnyx fort judicieusement intitulé Le Mans. Ah, au fait, je vous défie de passer plusieurs wagons avec un verre de chocolat bouillant dans les pognes, sans renverser la moindre goutte sur la tête des voyageurs assoupis ; c'est fou ce que ça bouge un TGV. Environ 1 heure et demie plus tard, c'est l'arrivée au pays des rillettes mutantes. Là-bas un car nous attend pour nous emmener sur le célèbre site. Après une visite chirurgicale du circuit et un bon café, la présentation du titre d'Eutechnyx et les interviews peuvent commencer. On se croirait à la fac : plein de pupitres, une estrade et, derrière nous, des PlayStation et des téléviseurs, mais, avant le jeu, le travail. En guise d'ouverture, une vidéo des ralentis est projetée sur un écran géant un peu surexposé. Comme ça de loin, ça a l'air pas mal. Puis, Arthur Houtman le producer du jeu répond à nos questions, un grand moment de n'importe quoi : « Le Mans intègre des modèles physiques complexes qui en font une simulation pointue, tous les véhicules respectent à la lettre les données techniques des constructeurs. Nous avons également beaucoup travaillé sur l'I.A. Les concurrents n'ont pas de trajectoires prédéterminées comme dans Gran Turismo. Le Mans se situe en terme de réalisme au-dessus de GT ! » Après de telles déclarations, difficile de résister au bêta test. Malheureusement, après un petit tour de circuit, on déchante vite. C'est incontestable, techniquement, le soft est à la traîne et c'est plutôt inquiétant pour un titre en phase finale de développement ! N'ayons pas peur des mots, Le Mans est laid. Les graphismes grossiers en basse résolution ne sont pas franchement représentatifs des progrès qui ont été fait en matière de programmation sur Play. On est très

## Un premier bilan alarmant









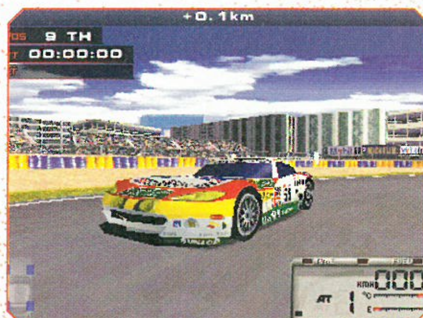

Des modèles de conduite basiques peu convaincants pour le moment.

D'après les développeurs, toutes les données des constructeurs ont été scrupuleusement respectées. Menteurs, menteurs ?

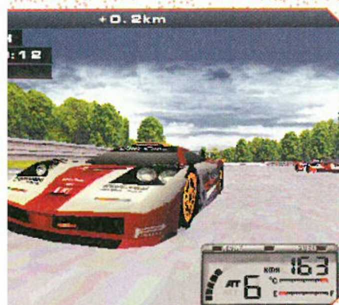


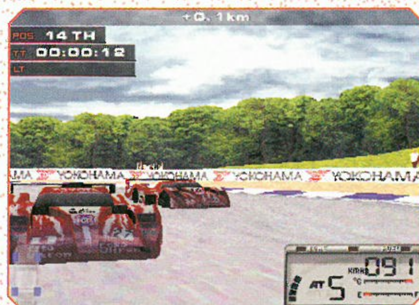
loin de GT, Colin McRae Rally, TOCA 2 ou encore Need For Speed 3. Mais le plus dramatique reste les sensations de conduite : pas assez speed pour de l'arcade, trop simplistes pour de la simulation (on a l'impression de piloter un aéroglisseur), là encore Le Mans supporte mal la comparaison avec les dernières grandes productions du genre. Sans vouloir jouer les rabat-joie, vu le peu de temps dont disposent les développeurs pour rectifier le tir, c'est plutôt mal barré... A moins que Dieu lui-même ne leur vienne en aide.

## Après M6 Turbo Racing et C3 Racing, un troisième échec pour Eutechnyx ?




Parmi les promesses : une gestion des pannes et des dégâts très réalistes.

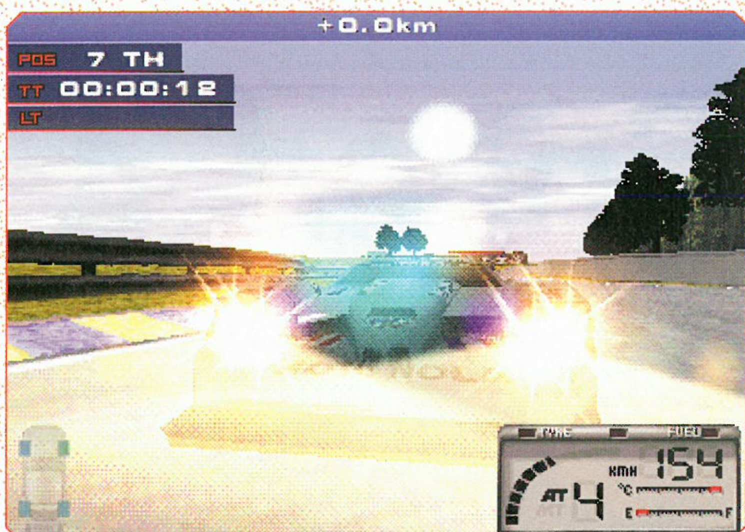






Des graphismes insipides indignes d'un événement sportif de cette envergure.




La version bêta proposait deux styles de pilotage : arcade et simu. Aucun des deux n'était probant.




Séquence pessimmiste : Le Mans a tous les stygmates du nanare vidéo-ludique. Eutechnyx parviendra t-il à rectifier le tir ?

*Plus loin*

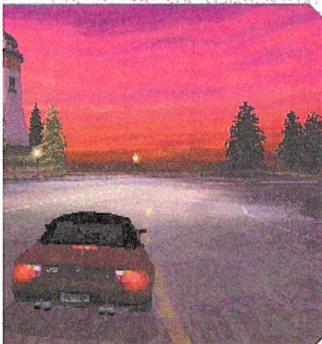
## Le Mans en détail

16 voitures officielles
2 circuits officiels (Le Mans et le Bugatti)
4 circuits fictifs
Gestion de la météo, des pannes et des dégâts
9 points de réglages
2 styles de conduite (arcade et simulation)
2 championnats (vitesse et endurance)
Possibilité de jouer les 24 H du Mans en 24 minutes ou en 24 heures en sauvegardant !
Un mode 2 joueurs en split
Un fame rate de 30 images par seconde

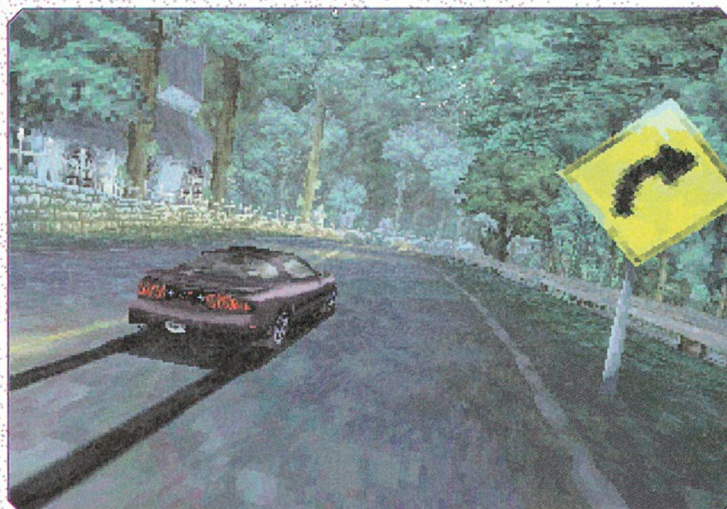
## Need for Speed 4

EDITEUR ........................ ELECTRONIC ARTS
MACHINE ........................ PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE ........................ FIN MARS 99

**C'est désormais un dogme chez Electronic Arts : les jeux qui marchent ont des suites. Need for Speed en est à son quatrième volet et ça se présente bien !**

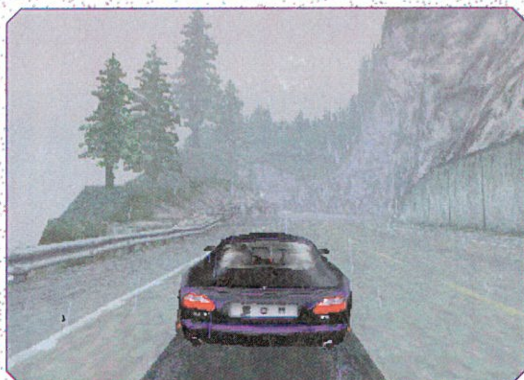


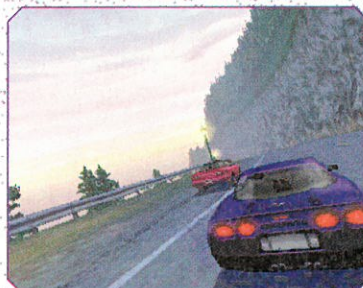


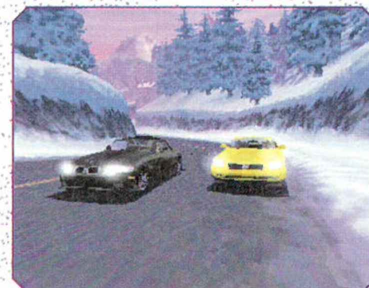


# Need for Speed 4

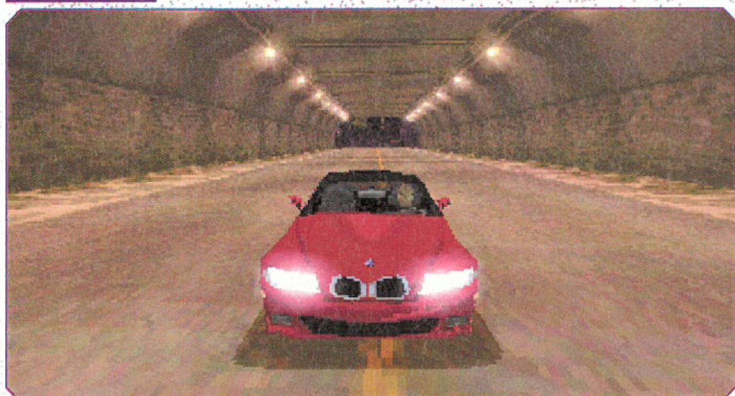
Le jeu gérera la météo, bien sûr, aussi bien intempéries que jour/nuit.



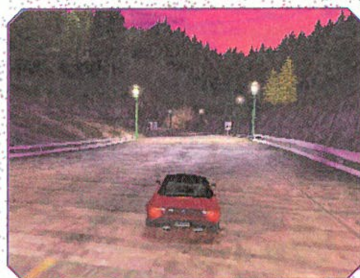




La modélisation des véhicules est un point central des efforts des graphistes.







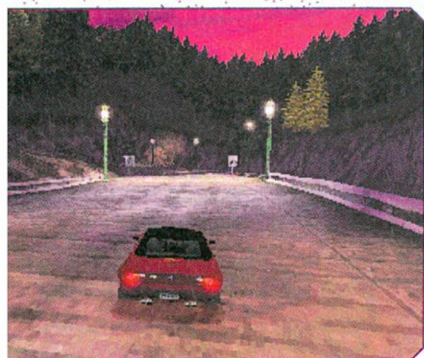
« Conçu pour une expérience unique et novatrice. » Voilà comment commence le dossier de presse de Need for Speed 4. Parce que c'est vrai, quel est l'intérêt d'une suite, si elle n'offre rien de neuf ? Bon, allez, on arrête un peu l'ironie, après tout, le 3 nous avait beaucoup plu, et, après avoir joué un peu à cette suite, les choses se présentent bien. En gros, EA suit le mouvement, en orientant NfS4 vers un réalisme plus poussé. Techniquement, on aura ainsi droit à des points de déformation sur les véhicules, à la manière d'un Colin McRae Rally, des graphismes retravaillés, histoire de se mettre aux standards du jour (Soul Reaver, suivez mon regard), des intérieurs de véhicules modélisés en 3D, des conducteurs visibles, etc. On pourra aussi, entre autres détails, customiser les plaques d'immatriculation pour se mettre par exemple « the beauf' touch » ou s'amuser avec les clignotants et autres phares de la voiture. Mais le plus intéressant se situe au niveau des modes de jeu. D'abord, le fameux mode poursuite permettra d'incarner flics comme voyous et ainsi de se livrer, à 2 joueurs, à des courses-poursuites d'anthologie. Ensuite, un nouveau mode apparaît : le trophée GT et Critérium, faisant appel à la gestion des gains pour la customisation, la réparation ou l'achat de véhicules. Et, pour finir, le plus intéressant reste à mon avis le mode enjeu, qui propose un championnat avec des mises ! Ainsi, ce sont les voitures de l'adversaire qu'on remporte, grâce à un transfert de données de la Memory Card du perdant à celle du gagnant. De plus, cela concerne autant le véhicule que les customisations qui y ont été apportées ! Reste à voir si on peut gruger avec l'écran de gestion des Memory...



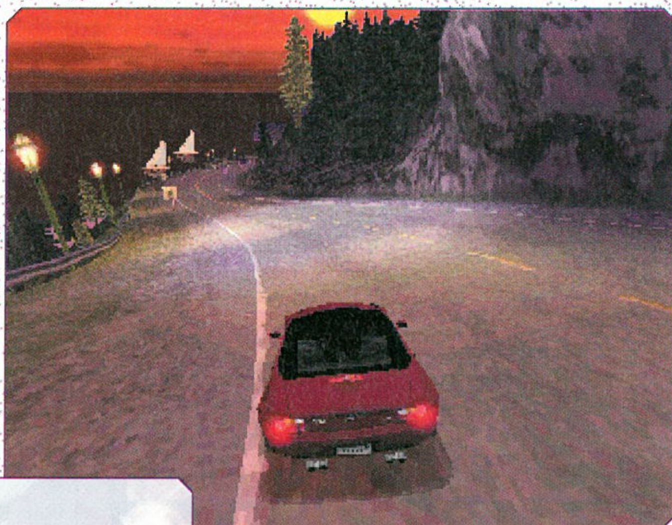


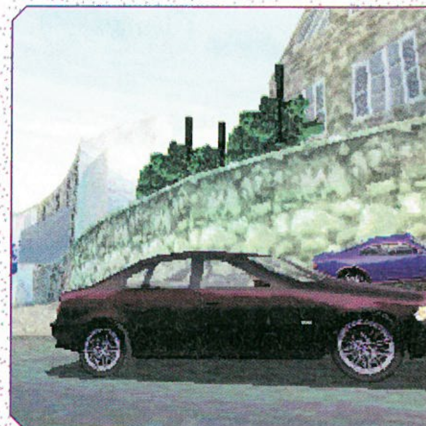
Les effets spéciaux assez étonnants, ont eux aussi droit à un relookage dans ce nouvel opus.

# Le quatrième volet prometteur d'un titre fort apprécié



Des détails techniques tels que l'environment mapping montrent les progrès de l'équipe de développement.

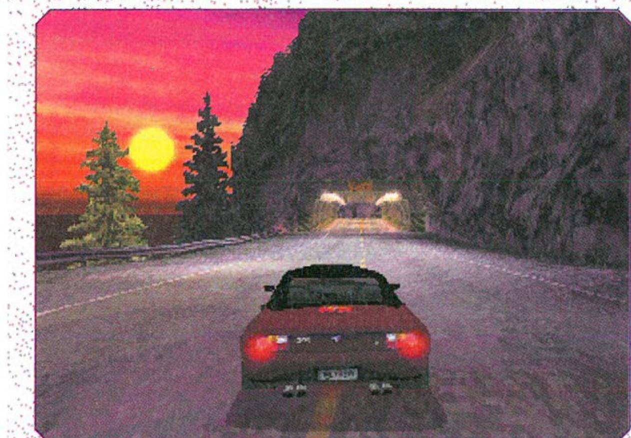




Evidemment, de nouveaux bolides sont prévus.



Les replays promettent également. La qualité de modélisation des véhicules y est pour beaucoup.

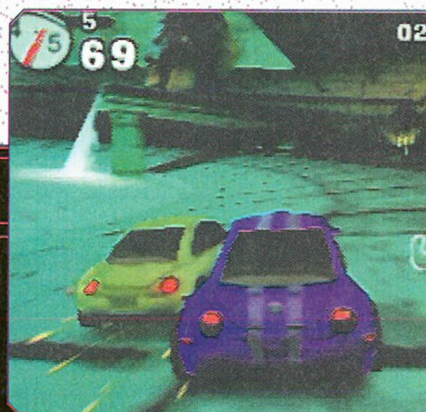


Conduire une belle bagnole au crépuscule... Ce sera désormais possible !

*Plus loin*

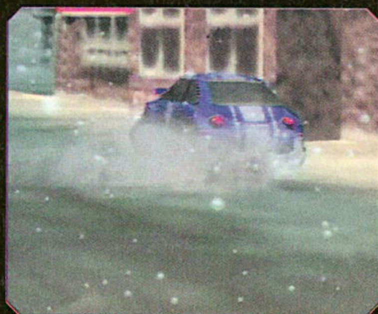
## Côté N64

Electonic Arts travaille aussi sur un jeu un peu bâtard basé sur la New Beetle, la Coccinelle pour jeunes-cadres-dynamiques-un-peu-friqués. Orienté arcade, Beetle Mania proposera des bonus divers répartis sur les circuits, avec des raccourcis cachés, etc. pour ce qui est des parties courses du soft. Car celui-ci intégrera des éléments de recherche, sans doute à la manière de Diddy Kong Racing. La personnalisation de sa Beetle fera, en outre, partie du jeu. Un mode multi-joueurs à 4 en simultané est évidemment prévu, avec, au choix, une compétition sur 9 circuits ou le Beetle Bang, proposant de rassembler des parties de Coccinelle de différentes couleurs, en évitant les attaques des autres joueurs, puis de franchir la ligne d'arrivée en premier.







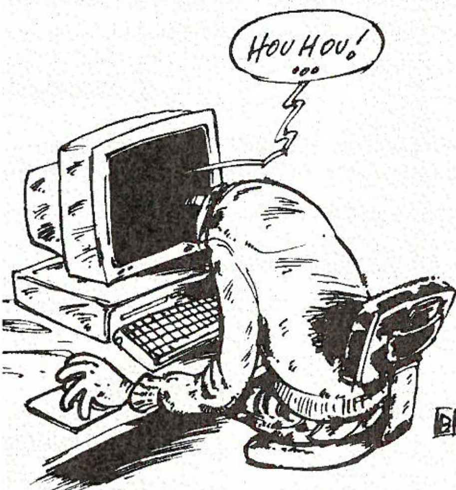




# NetP@d

PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) :
FGNonline, The Magic Box, Next-Generation, IGN64, Gamespot, Segadreamcast, Dreamcaster, Gaming Age, PSXIGN, Retokyo...




« LES LAISSÉS POUR COMPTE D'INTERNET AUJOURD'HUI SERONT LES ILLETTRÉS DE DEMAIN.» JE NE SAIS PLUS OÙ J'AI ENTENDU ÇA, MAIS CETTE PHRASE ASSASSINE ME PARAÎT ASSEZ VRAIE. A L'HEURE DE L'INFORMATION MONDIALE, LE NET EST UNE SOURCE INÉPUISABLE DE RUMEURS, DE VÉRITÉS, D'ESPOIRS ET D'ÉLÉMENTS PLUS OU MOINS FONDÉS. HISTOIRE DE VOUS TENIR AU COURANT DE CE QUI SE PASSE AU JOUR LE JOUR, VOICI COMPILÉES, SUR PLUSIEURS PAGES, LES NEWS QU'ON A TROUVÉES SUR LE WEB, AU COURS DU DERNIER MOIS (PÉRIODE DU 10 AU 10). ATTENTION, TOUT ÉLÉMENT TROUVÉ SUR LE RÉSEAU MONDIAL EST SUJET À CAUTION ET NOUS NE GARANTISSONS PAS LA VÉRACITÉ DE TOUT CE QUI SE TROUVE ICI ! VOUS DÉCOUVREZ TOUT CELA AVEC UN PEU DE RETARD MAIS, AU MOINS, VOUS N'AVEZ PAS À PASSER DES HEURES SUR LE NET POUR LES CHERCHER. ET ÇA, CROYEZ-MOI, C'EST UN LUXE... ET UNE ÉCONOMIE CERTAINE !

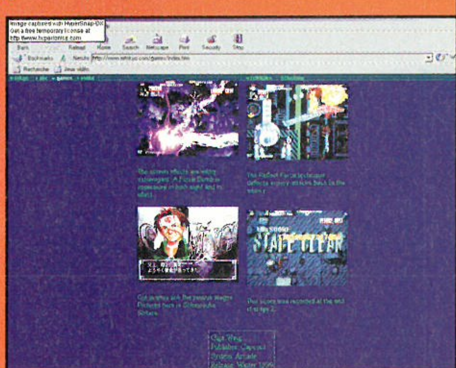
## Les infos chaudes du Net

### 11 JANVIER 1999

Konami annonce ISS et Track & Field sur Dreamcast. Dates de sorties indéfinies.

### 12 JANVIER

Capcom prévoit de sortir Giga Wing, un shoot them up basé sur la carte CPS2, cette année en arcade. Le design du jeu a été créé par le mangaka Key Fuyume.



Sega annonce que le coût de Shenmue atteint les 4 ou 4,5 billions de yens (plus de 200 millions de francs !). Le jeu est voué au succès, sinon...

Le premier titre arcade utilisant la borne CPS3 à être adapté sur Dreamcast serait Red Earth (Warzard). Il est prévu cet été.

Sega annonce la mise en vente du CD audio de Shenmue pour le 1er avril. On y trouvera 8 pistes et 60 minutes de musique.

### 14 JANVIER

Acclaim prévoit une suite à son South Park N64. Le studio Iguana ne pourra apparemment pas s'en occuper car il donne la priorité à Turok 3.



### 15 JANVIER

SNK travaille sur une version arcade (et en 2D) de Fatal Fury 4.

Sega annonce qu'il a vendu plus de 500 000 Dreamcast. Shoichiro Irimajiri, président de Sega, prévoit d'en vendre un million d'ici mars 99. Va-t-il réussir son pari ? Très optimiste, M. Irimajiri espère que Sega va posséder la moitié du marché des consoles de salon d'ici 5 ans...

Sega prépare une nouvelle simulation de football, en arcade, qui portera le nom de Flash Soccer.

Square prévoit de sortir le jeu Chocobo Racing : Genkaiheno Road, le 18 mars, sur PlayStation. Le jeu propose 8 engins conduits par les différents personnages de Final Fantasy. Un titre dans la veine de Mario Kart, apparemment.

Dungeons & Dragons Collection, de Capcom, est prévu le 4 mars sur... Saturn ! Oui, elle vit encore, quelque part...

SNK of America a baissé le prix de la Neo Geo CD à 129 dollars (moins de 800 francs). Cette offre exceptionnelle prend fin en février.

Imagineer travaille sur un jeu « à la Doom » appelé Expendable, dans lequel vous jouez le rôle d'un space marine. Il est prévu en mai sur PlayStation et Dreamcast.

GT Interactive prévoit d'adapter Unreal sur PlayStation !

NEXT GENERATION ONLINE — intelligence

news / previews / reviews / stockwatch / specials / Q&A / letters / forums / search / releases / demos

**Unreal For PlayStation**

**Rumors have surfaced that GT Interactive will bring 3D first-person action-shooter, Unreal, to PlayStation.**

**January 15, 1999**

PlayStation users everywhere should be overjoyed at even a glimmer of hope of seeing the hit title on Sony's console. "We've been talking about it for a while now," said a UK spokesperson for the publisher. "We had to ascertain if it was possible or not. It is, so it's going ahead. It will definitely be released this year, but we have no specifics on the conversion as yet."

According to elements of the European press, Aardvark will be undertaking the port and it will be released in the Fall, although Alan Lewis from GT in New York stressed caution. "This is not an official announcement," he said. "I'd say these reports are unfounded."

It seems the war of the first-person shooters continues apace, with neither id Software or Epic giving each other an inch - **Quake II** will be released for PlayStation on March 2nd. **Quake III: Arena** is announced for Mac: **Unreal Tournament** is announced for Mac.

Epic's VP, Mark Rein declined to comment for this story.

NEXT STORY — Observer Publishes Ion Emails

Le Dexdrive est prévu fin janvier aux Etats-Unis. Cet appareil remplace la Memory Card de la N64 et permet de charger (ou d'envoyer) des sauvegardes à partir du Net.

Rumeur : la version N64 de Bio Hazard n'est pas développée par Capcom, qui préfère se concentrer sur les titres PlayStation et Dreamcast.

Acclaim travaille sur Turok 3, pour N64. Le jeu est prévu pour Noël 99.

Electronic Arts a récupéré les jeux Tiger Woods (PlayStation) mis en vente, pour traquer un dessin animé illégal de South Park caché sur une des pistes du CD. Ce dernier n'est lisible que sur un PC et lorsqu'on sait où le trouver. Pour l'instant, nous n'avons pas réussi...

## 17 JANVIER

FFVIII vous permettra de jouer à l'Odekake Chocobo RPG, sur Pocket Station. Là, vous pourrez faire se battre votre chocobo contre des monstres, afin de gagner des objets et de l'expérience.

Nintendo prévoit de sortir un nouveau James Bond, dont le titre sera The World is not enough. On imagine qu'il sortira sur N64, mais l'éventualité qu'il soit adapté sur une nouvelle machine, dans quelques années, n'est pas exclue.

## 18 JANVIER

Konami envisage de sortir au moins 3 titres sur Dreamcast lors du lancement de cette dernière aux Etats-Unis. On parle d'un jeu dans la veine d'Afterburner et, surtout, de l'adaptation d'un classique de Konami. Castlevania ?

## 19 JANVIER

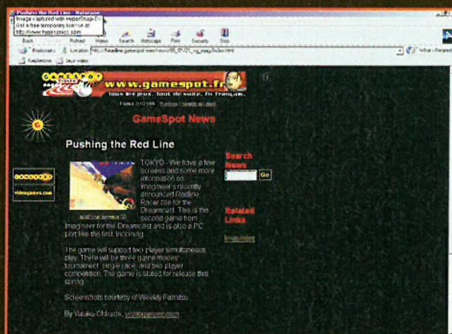
Dans le jeu Seaman, sur Dreamcast, vous parlez à un poisson qui possède un visage d'homme (?). Il vous répond et peut évoluer de différentes manières, pour devenir une plante, un autre animal ou encore... un humain.

Rumeur : Taito et Capcom vont développer des titres sur la Neo Geo Pocket Couleur, prévue pour le 19 mars. Toujours sur Neo Couleur, on prévoit un jeu de combats qui s'appellerait SNK Vs Capcom.

Square envisage de sortir une suite à l'un de ses titres les plus célèbres. On ne sait pas de quel jeu il s'agit mais on parle d'un événement extraordinaire. Peut-être un titre Dreamcast ? FF 9 ?

Le PDG d'Hudson Soft a révélé à certains médias japonais que la PlayStation 2 sortirait en 99. La console serait capable de gérer des effets spéciaux à la Terminator 2 en haute résolution et en temps réel. Hmmm...

Imagineer va adapter Redline Racer, une simulation de motos PC, sur Dreamcast.




Sony sort au Japon une nouvelle série de PlayStation : le modèle 7501. Celle-ci est proposée à 15 000 yens (soit 1 800 yens de moins que les modèles précédents) et sa construction est censée éviter tout piratage.

Rumeur : Sony va sortir une nouvelle borne d'arcade basée sur la technologie PlayStation 2. Les premiers titres seront un jeu de combats et un soft de courses programmés par Namco.

Rumeur : Game Arts aurait cédé la licence de Grandia à Sony, qui prévoirait de le sortir sur PlayStation cette année.

Selon le Wall Street Journal, le total des ventes de jeux et consoles atteint les 6,3 milliards de dollars en 98 (environ 37 milliards de francs). Une progression de 24 % par rapport à 97 !

Rayman 2 sur PlayStation est reporté, au profit de la version N64. On le prévoit maintenant pour la fin de l'année.

## 20 JANVIER

Plusieurs titres Dreamcast voient leur sortie repoussée. Psychic Force 2012 est maintenant prévu pour le 4 mars, Monaco Grand Prix 2 le 11 mars, Marvel vs Capcom le 25 mars et Web Mystery le 4 avril.

Sega ne programmera pas de titres pour le Wonderswan de Bandai. Pour le moment, il préfère se concentrer sur la Dreamcast. De son côté, Sony accepte de développer des titres pour cette nouvelle console portable. Bandai espère en vendre 400 000 le mois de sa sortie, en mars, et 4 millions en un an !

Sony, Sun et Philips passent un accord, pour mettre au point ensemble de nouveaux systèmes électroniques. Sans savoir encore clairement ce qu'elle va proposer, cette alliance semble destinée à faire de l'ombre à Microsoft... et à la Dreamcast ?

Bust a Groove est prévu en arcade cette année. Enix s'est offert les services d'Atlus et de Namco, pour créer une borne spéciale qui supporte de façon originale le jeu de danse.

Comparaison entre Silent Hill et Resident Evil (prévu le 23 février aux Etats-Unis sur PlayStation), par un porte-parole de chez Konami : « Dans Resident Evil, les décors sont pré-calculés et les vues caméra pré-définies. Dans Silent Hill, l'environnement est calculé en temps réel, et le joueur peut changer de vue à sa guise, ce qui lui procure une plus grande liberté. »


NEXT GENERATION ONLINE — intelligence

news / previews / reviews / stockwatch / specials / QaA / letters / forums / search / releases / demos

**The Silence Has Been Broken**

**A Project Director for Konami's upcoming highly anticipated horror adventure game, Silent Hill, has spoken about the differences it will offer in comparison to Resident Evil.**

**January 20, 1999**

Many titles have appeared since the release of Capcom's highly-rated **Resident Evil** title, each claiming to offer the next step in horror gaming. Predictably, they have always fallen short of the mark. However, Konami's **Silent Hill** might just topple Capcom's giant, with its use of fully rendered as opposed to pre-rendered environments.

"Perhaps the most immediate difference between **Resident Evil** and **Silent Hill** is our use of fully rendered environments," explained the spokesperson. "In **Resident Evil** all the backgrounds were pre-rendered, thus forcing the developers to preset the camera for each scene. We are not restricted in that way, our camera is free roaming and this has allowed us to give the player a 'look' option on the controller. This gives the player more control over their fate."

**Silent Hill** is slated to ship in the US on February 23rd for PlayStation. You have been warned...

NEXT STORY — EA Moves The Creed Along

## 21 JANVIER

Mindscape annonce l'adaptation de Prince of Persia sur Game Boy Color. Le jeu sortira en avril et proposera une quarantaine d'heures de jeu.

## 22 JANVIER

La Neo Geo Pocket est prévue pour le 19 mars au Japon. Parmi les titres adaptés, la plupart des jeux de combats SNK répondent présents : KoF Round 2, Fatal Fury First Contact, Samuraï Spirits 2, World Heroes... KoF Round 2 serait « linkable » à KoF sur Dreamcast. On attend de voir de quelle façon cela marche.



# NetP@d

LES INFOS CHAUDES DU NET

Rumeur : Grandia II, de Game Arts, inclurait un mode de jeu inédit permettant à 2 joueurs de s'y essayer en même temps.

Le nouveau jeu d'arcade de AM2, Ferrari F355, utilisera 4 (oui, 4 !) cartes Naomi (pour produire environ 12 millions de polygones/seconde) et 3 écrans : un pour voir en face et deux autres pour les côtés. La conversion sur Dreamcast semble difficile.

## 23 JANVIER

Un émulateur N64 disponible sur le Net – UltraHLE - permet de faire tourner Mario ou Zelda en 640x480, 800x600 et même 1024x768 sur les PC les plus puissants.



## 24 JANVIER

Rumeur : Sega prévoit de convertir sa simulation de foot arcade, Virtua Striker 2 version 99, sur Dreamcast, en avril 99.

Shenmue inclura de nombreux mini jeux. Parmi eux, on retrouve le vieux soft de moto Hang On, auquel on pourra s'essayer en allant... dans une salle d'arcade !

Climax prévoit d'adapter Diablo 2 (prévu sur PC) sur PlayStation. Hum...

Psygnosis a annoncé la sortie de WipEout 3 sur PlayStation, pour la fin de l'année. On prévoit 8 nouveaux véhicules et autant de nouveaux circuits. Affaire à suivre...

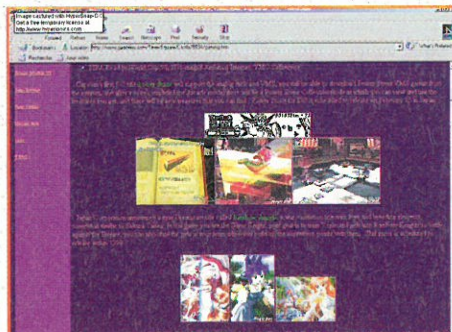
Activision travaille sur Vigilante 8 : Second Offense, prévu avant la fin de l'année, sur PlayStation et N64. Entre autres nouveautés, un mode quest est ici envisagé.

La version US de Sonic Adventure corrigera de nombreux bugs, et Shenmue sera entièrement en V.O. sous-titrée !

## 26 JANVIER

Les pré-commandes de FFVIII dépassent le million d'unités au Japon ! Du jamais vu !

Power Stone, le jeu de combats de Capcom, prévu le 25 février sur Dreamcast, propose différents mini jeux qu'on peut charger à partir d'un accès Internet.



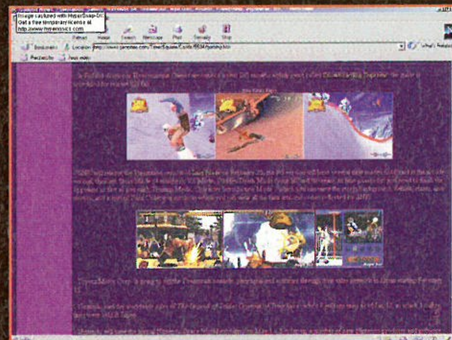
Sega va utiliser le sumotoru Konishiki, 36 ans, pour promouvoir la Dreamcast au travers de spots de pubs « décalés ».

## 28 JANVIER

Racing Lagoon est un nouveau titre Square, censé être un « High Speed RPG ». Vous y incarnez un jeune conducteur plein de fougue, prêt à relever tous les défis. Vous achetez de l'équipement, récupérez des informations... Une simu de courses un tantinet décalée, en somme.

KID prévoit de sortir un jeu de courses ayant pour héros Pepsiman, en mars sur PlayStation. On a déjà vu ce personnage dans Fighting Vipers, sur Saturn.

Un développeur finlandais, Housemarque Games, compte sortir un Snowboarding Extreme, avant la fin de l'année sur Dreamcast.



Nintendo annonce que les ventes mondiales de Zelda 64 ont dépassé les 6 millions d'unités le 12 janvier !

Computer Artworks développe un jeu appelé Evolva, prévu pour la fin de l'année sur PC et... PlayStation 2 (!). Vous y incarnez une créature nommée Genohunters et dont le but est de détruire les virus qui infestent sa planète.

Nintendo va sortir plusieurs classiques de la NES sur Game Boy Couleur. Parmi eux : Super Mario Bros et Mario Golf, prévus pour le 10 mai aux Etats-Unis.

Pendant l'ATEI Show de Londres, Sega a présenté 3 titres arcade développés sur carte Naomi : Crazy Taxi, Zombie Zone et Dynamite Baseball 99.

Rumeur : en plus d'Hang On, vous pourrez jouer à Afterburner, Space Harrier ou Outrun dans Shenmue.

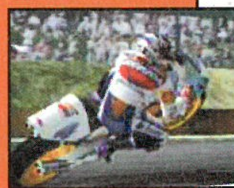
Dreamworks travaille sur un nouveau titre PlayStation : Jurassic Park Warpath, basé sur le premier film Jurassic Park. Le jeu n'est pas prévu avant cet hiver.

La version PlayStation de Quake II est repoussée de mars à fin mai-début juin.

## 29 JANVIER

Sony lance une action en justice contre la société Connectix qui a mis en vente un émulateur PlayStation sur Macintosh : le Virtual Game Station. Une version PC est tout de même en développement... (cf. News Europe...).

## 1 FÉVRIER



Namco travaille sur une nouvelle simulation de courses de motos en arcade : 500 GP FIM World Championship. Le jeu utilise la carte système 23.

Nexus Telocation Systems développe un appareil censé émuler les fonctions d'un modem pour la N64. Cette technologie servirait également à un nouvel appareil que Nintendo dévoilera en 99.

## 2 FÉVRIER

KoF 98 (prévu le 25 mars sur PlayStation) inclura un mode art gallery dans lequel on trouvera environ 200 dessins réalisés par les équipes de SNK.

La version PlayStation de Last Blade (sortie prévue le 25 février) inclura les nouveaux personnages présents dans Last Blade 2.

Sega met à disposition un nouveau fichier via son Visual Memory pour Sonic DC. En le downloadant sur Internet, vous pouvez entendre Sonic vous donner quelques précisions concernant les menus en anglais.

Rumeur : une équipe de développement de Sega travaille sur Virtua Striker 3 (football) sur carte Naomi, tandis que Virtua Fighter 4 (baston) est en cours de développement sur

une nouvelle carte : la modèle 4. Espérons que ce beau monde arrive un jour sur Dreamcast !

Commentaire d'Isao Okawa, président de Sega, ASCII et CSK : « Les PC sont devenus meilleurs marché au fil des années, mais ils sont toujours difficiles à utiliser. Avec la Dreamcast, nous voulons que les connectés à Internet puisse communiquer entre eux de façon aisée. C'est pour cela que nous allons sortir un disque dur, une caméra et un micro, pour cette machine dans le courant de l'année. La discussion ou le jeu à plusieurs seront alors possibles. » L'avenir sera autiste !

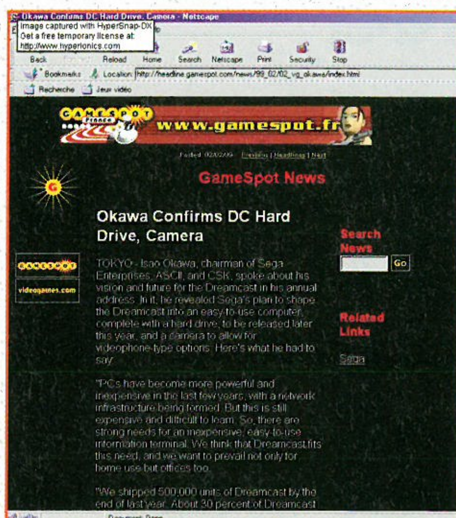

Okawa Confirms DC Hard Drive, Camera - Netscape

Image captured with HyperSnap-DX
Get a free temporary license at:
http://www.hyperionics.com

Back Reload Home Search Netscape Print Security Stop

Bookmarks Location: http://headline.gamespot.com/news/99_02/02_vg_okawa/index.html

Recherche Jeux vidéo

www.gamespot.fr

GameSpot News

## Okawa Confirms DC Hard Drive, Camera

TOKYO - Isao Okawa, chairman of Sega Enterprises, ASCII, and CSK, spoke about his vision and future for the Dreamcast in his annual address. In it, he revealed Sega's plan to shape the Dreamcast into an easy-to-use computer, complete with a hard drive, to be released later this year, and a camera to allow for videophone-type options. Here's what he had to say:

"PCs have become more powerful and inexpensive in the last few years, with a network infrastructure being formed. But this is still expensive and difficult to learn. So, there are strong needs for an inexpensive, easy-to-use information terminal. We think that Dreamcast fits this need, and we want to prevail not only for home use but offices too.

"We shipped 500,000 units of Dreamcast by the end of last year. About 30 percent of Dreamcast

Search News Go

Related Links

Sega

Document: Done

Capcom présente quelques nouvelles photos de Jojo's Venture prévu cet été sur PlayStation.



## 3 FÉVRIER

Le scénario du film Duke Nukem est quasiment terminé. Le film n'est pas basé sur un jeu en particulier, mais se sert de différents éléments disséminés dans tous les titres. Commentaire de Lawrence Kasanoff, producteur : « De nombreux événements se déclenchent ici car quelqu'un s'amuse avec les strip-teaseuses affectionnées par Duke.» La recherche de l'acteur adéquat, pour jouer le rôle, continue. (NDTraz : Moi, moi, moi !).

Madonna s'est réservée les droits du film Parasite Eve (Square) pour les Etats-Unis. On ne sait pas encore qui va écrire le scénario ni qui jouera dedans. On a une petite idée quand même...

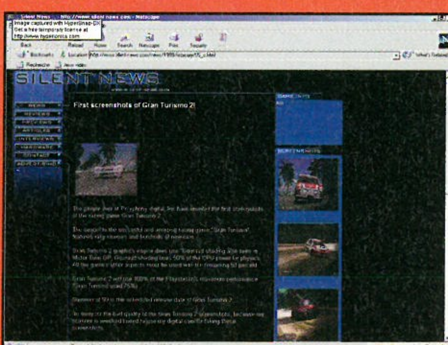
## 4 FÉVRIER

Capcom annonce que le prochain Street Fighter sera Street Fighter III 3rd Strike : Fight for the Future. Il verra le retour de Chun-Li. Yes !

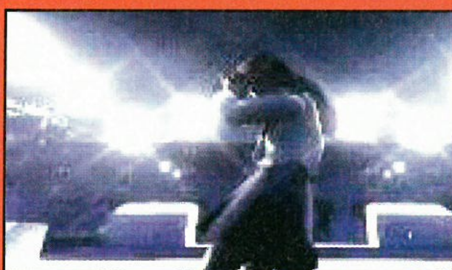
Psikyo envisage de convertir son jeu d'arcade Pilot Kids (carte Model 2) sur Dreamcast.

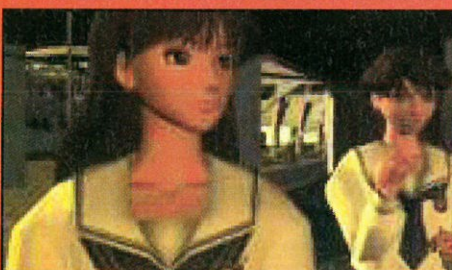
Parappa 2 (Um Jammer Lammy) est prévu pour le 18 mars prochain au Japon.

Sony annonce officiellement la sortie de Gran Turismo 2 cet été au Japon et déclare que le premier opus s'est vendu à 6,2 millions d'exemplaires à travers le monde : 2,21 millions au Japon, 2,33 millions en Europe et 1,66 millions aux U.S.A.



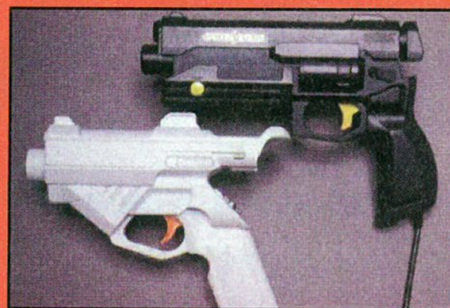

SNK prévoit la sortie d'un jeu d'aventure PlayStation, le 11 mars. Il tiendra sur 3 CD. Son nom : Athena : Awakening from the Ordinary Life. Il met en scène la célèbre combattante de King of Fighters qui tente ici de récupérer ses pouvoirs psychiques. On prévoit de nombreuses scènes cinématiques.





Deux nouveaux titres arcades Naomi sont annoncés : Ring Out 4x4 (des voitures se poussent hors d'un ring) et Derby Owners Club (courses de chevaux).

House of the Dead 2 sur Dreamcast est prévu pour le 25 mars. Le DC Gun, vendu avec, inclut une croix de direction sur le haut de la crosse. Il supportera également le Puru Puru Pack (kit vibration).



Infogrames travaille sur la suite de Mission : Impossible. Le jeu est prévu sur Dreamcast.

Leon Kennedy (Resident Evil 2) est un personnage caché dans le jeu de snowboard Tricky Sliders. On vous en parle le mois prochain.

Le magazine japonais Famitsu a publié son top 100 (basé sur l'avis des lecteurs) pour l'année 98. Voici les titres marquants :

1 ........................ Resident Evil
2 ............. Pocket Monsters Game Boy
3 ........................ Gran Turismo
5 ........................... Tekken 3
9 ..... The Legend of Zelda : Orcarina of Time
16 ...................... Ridge Racer 4
69 .................... Virtua Fighter 3tb
73 .................... Sonic Adventure

Sur 100 titres, il y a 73 jeux PlayStation, 10 Saturn, 8 Game Boy, 7 N64 et 2 Dreamcast.

## 5 FÉVRIER

Capcom devrait présenter Strider 2, pendant l'AOU Show (17 et 18 février au Japon). Sera également présent Dead or Alive 2 développé sur carte Naomi.

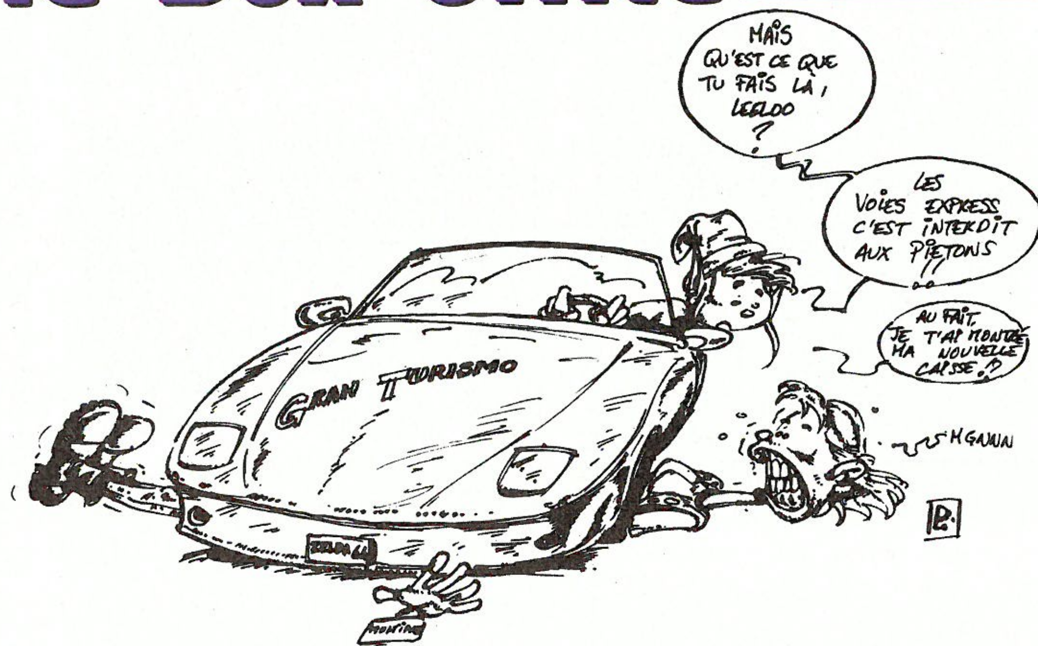


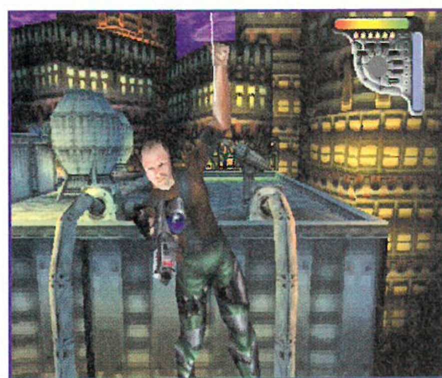
La PlayStation 2 utiliserait un format de DVD spécial. Et vous pourrez lire vos anciens jeux PlayStation dessus. Grâce aux capacités de la console, les softs seront plus beaux et tourneront plus vite. De plus, vous pourrez voir les films DVD classiques. Les périphériques, en revanche, seraient incompatibles. on verra bien...

Nintendo annonce 2 nouveaux titres N64 : Star Wars Episode One Racer (jeu de courses) et F1-World Grand Prix 2.

# Les jeux vidéo explosent le Box Office

Les quatre dernières années, les jeux vidéo ont traversé une période de mutation sans précédents. Après les balbutiements de l'époque des 8 et 16 bits, l'industrie vidéo-ludique amorce désormais le stade de maturation. Profitons-en pour dresser un bilan mondial et multi plates-formes de l'année écoulée, avant de dégager les éditeurs ainsi que les produits phares qui compteront assurément à l'aube du nouveau millénaire. Le rideau peut se lever...



Une apparition de M. Willis peu convaincante dans Apocalypse



La bonne humeur de Bust a Groove n'a pas suffit à mobiliser les foules. Les concepts novateurs ont décidément bien du mal à s'imposer.

Chaque mois, c'est la même mascarade. Des dizaines de nouveaux titres à la qualité inégale viennent engorger les rayons des magasins de jeux vidéo. Pourtant, de ce raz-de-marée hebdomadaire, seule une infime minorité de produits connaîtra le succès. Entre les réussites prévisibles, les heureuses surprises et les tristes mais inévitables injustices, il y a de quoi perdre le Nord. Allez, buvez un bon jus d'orange avec pulpe, asseyez-vous confortablement et régalez-vous. Le spectacle peut commencer.

## Des titres plébiscités

L'année 98 fut indéniablement marquée par deux événements : la mort de la Saturn, ainsi que les succès interplanétaires de Gran Turismo sur PlayStation et Zelda : Ocarina of Time sur Nintendo 64. La disparition de la console précurseur de l'époque 32 bits aurait-elle galvanisé ces deux rivales ? Rien n'est moins sûr. Quoiqu'il en soit, les joueurs se sont, pour une fois, montrés unanimes. En moins de quatre mois et après quelques ruptures de stock, c'est près de 140 000 exemplaires de Zelda qui se sont écoulés en France. Dans le reste du monde, les aventures de Link ont aussi remporté un franc succès, à tel point qu'on peut désormais, sans prendre trop de risques, estimer que près de 6 millions d'unités du jeu trouveront leur chemin dans les



Les nouvelles aventures de Zelda ont remis à flot la Nintendo 64 !

## Les forces en présence

En informatique, rien ne sert de regarder en arrière, tant il est important de se concentrer sur le futur. Aussi cruel que cela puisse paraître, voire blasphématoire, pour les possesseurs de Saturn, la 32 bits de Sega est morte et l'arrivée de la Dreamcast l'a définitivement enterrée. Pour cette comparaison, nous ne prendrons donc pas en compte cette machine afin de laisser la place aux consoles encore en activité, à savoir la dominante PlayStation, la timide Nintendo 64, l'éternelle Game Boy sans oublier la fougueuse Dreamcast. En ce qui concerne le match PlayStation/Nintendo 64, l'avantage revient très nettement à Sony qui, en moins de quatre ans, est parvenu à détrôner le géant Mario. En observant de plus près le tableau ci-dessous, on prend mieux conscience du fossé existant entre les deux machines, mais on s'aperçoit surtout que la véritable rivale de la PlayStation n'est autre que la Game Boy ! Récemment disponible en version couleur, le succès de la portable de Nintendo est tout bonnement phénoménal. Après dix ans d'exploitation, la plus vieille des consoles encore en activité ne comporte pas la moindre ride, pas le moindre signe d'essoufflement. Un sacré phénomène. Dans ce cadre, qu'adviendra-t-il de la Dreamcast première console 128 bits du marché ? Si elle se situe actuellement loin derrière ses concurrentes (elle ne sera disponible en Europe et aux Etats-Unis qu'à partir du mois de septembre 99), son avance technologique alliée à la parution de nombreux titres de qualité devraient lui permettre de rapidement combler ce retard, poussant par la même Sony et Nintendo à réagir. Si la bataille des 32/64 bits a donc été remportée par la PlayStation, qui pourrait prédire avec certitude qui sortira vainqueur de celle opposant les machines « nouvelles générations » ? En attendant, la Game Boy continue inoxerablement sa marche en avant, ignorant les modes et les bonds en avant technologiques (ou presque). Un sacré phénomène de sagesse et de longévité.

foyers de possesseurs de N64. Nintendo a eu chaud ! Du côté de Sony, le phénomène se nomme The Real Driving Simulation alias Gran Turismo. Etablissant, avec 500 000 pièces vendues, un nouveau record de vente dans l'Hexagone, GT pulvérise tout sur son passage. Le bilan mondial de cette simulation hors normes se compose de la manière suivante : l'Europe se situe en tête du classement avec 2,33 millions de GT vendus, talonnée par le Japon et ses 2,21 millions d'exemplaires, puis enfin les Etats-Unis avec 1,66 millions d'unités distribuées. Au final, c'est donc 6,2 millions d'exemplaires de Gran Turismo qui se sont écoulés à travers le monde et là on ne peut que s'incliner face à la volonté du peuple !

## Les principales surprises

En évolution perpétuelle, l'industrie du jeu vidéo comporte son lot de petites surprises. A commencer par la relative contre-performance de Tekken 3 qui, malgré son million d'exemplaires écoulés en Europe (résultat quasi identique au Japon), ne semble pas avoir obtenu les résultats escomptés par Namco. Au banc des accusés, on retrouve les délais entre la version NTSC et son adaptation en PAL, mais surtout le fléau « piratage » ! Mais il existe aussi, fort heureusement, d'agréables surprises. Ainsi, malgré son âge, la version PlayStation de V-Rally ne cesse d'enthousiasmer les foules et compte à l'heure actuelle 2,4 millions de clones répartis à travers le monde (sans compter les 205 000 exemplaires de sa version Game Boy !). Nous sommes aussi heureux de voir que Tenchu s'est bien débrouillé en France, avec près de 60 000 unités vendues, ainsi qu'à l'échelle mondiale. Il en va de même pour MediEvil qui, grâce à



Crash Bandicoot, le marsupial le plus déjanté de la PlayStation a fait sa troisième et dernière apparition cette année. Une série qui aura remporté un énorme succès à travers le monde.




Si les véritables accros du snow-board risquent de ne pas se retrouver dans Cool Boarders 3, le grand public lui semble apprécier les charmes de la poudreuse.

Alors que la Dreamcast s'apprête à déferler en France et aux Etats-Unis, les Japonais ont déjà pu goûter à des titres aussi impressionnants que Sonic Adventure, Virtua Fighter 3 ou Sega Rally 2.



## Squaresoft, la poule aux jeux d'or

Le bilan 98 des ventes du plus influant éditeur nippon a de quoi ruiner le moral de centaines de petites sociétés en quête d'un premier succès. Jugez plutôt de la puissance commerciale que représente Square (ces chiffres sont ceux de l'exploitation japonaise) : en tête, on retrouve le somptueux mais incommensurablement peu passionnant Parasite Eve (970 000 exemplaires), suivent ensuite l'excellent Xenogears (850 000 exemplaires seulement), le moyen Brave Fencer Musashi Den (690 000), le turbo rentable Chocobo no Dungeon (630 000), puis le classement se conclut avec le lobotomisant Ehrgeiz (340 000 exemplaires tout de même). A première vue, même si Square semble avoir privilégié la quantité à la qualité, les résultats enregistrés demeurent exceptionnels. Eh bien, détrompez-vous ! Pour l'éditeur, l'année 98 a donné lieu à un cru médiocre puisqu'aucun de ces titres n'est parvenu à franchir la barre fatidique du million d'exemplaires. Inadmissible. Gageons toutefois que l'arrivée de Final Fantasy VIII redonne du baume au coeur aux dirigeants de cette entreprise multimillionnaire. Vous ne trouvez pas qu'on entend toujours les mêmes se plaindre ?



Virtua Fighter 3 annonce l'arrivée de la Dreamcast avec fracas !

Considéré comme l'un des meilleurs RPG de 98, Xenogears ne débarquera surement jamais dans l'"hexagone. Quel dommage.





Gran Turismo demeure la simulation automobile de référence sur console.

L'Apocalypse selon Activision ne réjouira que les férus de castagne sans finesse.

# 1998, une année faste pour les jeux vidéo

son atmosphère Tim burtoniesque, est parvenu à trouver 150 000 adeptes en France ! A l'inverse, malgré sa juteuse licence, le fort décevant Cinquième Elément n'est pas parvenu à écouler plus de 50 000 exemplaires en France. C'est Leeloo qui va en faire une tête. Preuve que, dans de rares cas, l'originalité combinée à une ambiance extraordinaire peut faire la différence.

## De terribles injustices

A l'image de la célèbre série Dallas, le monde des jeux vidéo est vraiment impitoyâââbleeeux... Aux deux extrêmes, il existe toujours des injustices, des vérités incompréhensibles qui finissent par vous faire définitivement douter de la rationalité de l'espèce humaine (NDTraz : c'est évident) ! Le plus triste dans l'histoire est sans conteste la peur bleue que semble inspirer l'originalité, au public. Soyez-en certain : plus un jeu tente de se démarquer en exploitant un élément novateur (une simulation de danse, une mission commando, etc.) et plus le public devient réticent, à en sombrer dans une frilosité exacerbée. Prenons pour exemple un titre tel que Bust a Groove. Véritable concentré de bonne humeur, convivial et techniquement irréprochable, ce dernier a suscité autant d'enthousiasme qu'un simulateur de « Toi aussi va acheter ta baguette de pain chez le boulanger du coin » ! Affligeant. Pire encore, le fabuleux Metal Gear Solid adulé par la presse internationale n'en est pas moins le produit le moins rentable de Konami au Japon ! Ainsi, avec ses « pauvres » 730 000 exemplaires vendus sur l'archipel, MGS fait presque deux fois moins bien que YuGyou (1,215 millions d'unités vendues) sorte de Pocket Monster-like édité par Konami sur... Game Boy. Heureusement, aux Etats-Unis, un pays pourtant bien étrange où les



Sonic et Tails réunis pour le meilleur sur Dreamcast. Vivement la version française... en septembre.



## La France s'y met

**Pas toujours très dynamique, la France se situait en retrait en termes de consommation vidéo-ludique. Pire encore, de 1992 à 1996 le marché des consoles s'est littéralement effondré. Les ventes ne se contentaient plus de stagner, elles régressaient dangereusement. Et puis par un beau jour de 1997, les courbes se sont inversées. En deux ans, l'augmentation de près de 41 % des ventes de consoles fut foudroyante. Dans le même temps, sous l'impulsion de la PlayStation, le marché français a enfin retrouvé des couleurs et peut désormais se permettre d'afficher une excellente santé. Un chiffre parle de lui-même : en 1998, les ventes de logiciels de loisir (dont les jeux vidéo représentent près de 50 %) ont enregistré une augmentation de 54 % ! Avant les fêtes de Noël, d'après un sondage de GfK, le CD-Rom de loisir et par extension les jeux vidéo occupaient la première place des intentions d'achat. Hum... tout cela me rappelle une bien célèbre fable de La Fontaine où un lièvre s'était fait ridiculiser par une tortue. Après le coq, l'emblème de la France pourrait bien voir des écailles lui pousser !**

Ehrgeiz marque un peu la forme actuelle de Squaresoft : sur la pente descendante ! Espérons que Final Fantasy VIII relève le niveau.



# JE CONSOLE

## e N°1 du JEU VIDÉO dans l'EST

HIT

HIT

NINTENDO 64

OUS RACHETONS
CASH
S VOS JEUX VIDÉO*
*voir modalités en magasin

**06 ANTIBES**
11, avenue Pasteur 04 93 34 15 85

**11 TROYES**
50, rue Emile Zola 03 25 40 16 02

**21 BEAUNE**
Galerie Marchande CASINO 03 80 22 02 02

**DIJON**
C. C. Dauphine rue Bossuet 03 80 30 11 12

**25 BESANÇON**
15-17, rue Battant 03 81 61 95 96

**51 CHALONS-EN-CHAMPAGNE**
36, rue de la Marne 03 26 21 03 07

**REIMS**
28, rue Jadart 03 26 89 29 13 NEW

**VITRY LE FRANÇOIS**
16, Grande Rue de Vaux 03 26 73 73 70

**52 CHAUMONT**
56, rue Vict. de la Marne 03 25 03 10 47

**SAINT-DIZIER**
46, rue du Dr Mougeot 03 25 06 45 66

DREAMCAS
APPELEZ-NOUS



veautés
hoix
ervices

**54 NANCY**
147, rue Saint-Dizier 03 83 36 64 22

**TOUL**
9, place du Couarail 03 83 63 11 78

**NEUVES-MAISONS**
22, rue du Général Thiry 03 83 47 67 42

**55 BAR-LE-DUC**
43, rue J.J. Rousseau 03 29 79 20 90

**VERDUN**

**67 SELESTAT**
17, place du Vieux Port 03 88 92 97 10

**STRASBOURG I**
41, quai des Bateliers 03 88 35 53 09

**STRASBOURG II**
6, rue Marbach 03 88 32 56 50

**MOLSHEIM** NEW
9, rue des Capucines 03 88 48 91 95

**68 COLMAR**
31, Grand'rue 03 89 23 23 28

**MULHOUSE**

**88 EPINAL**
27, quai L. Lapicque 03 29 35 50 51

**REMIREMONT**
17, place de Lattre 03 29 62 10 37

**SAINT-DIÉ**
29, rue Saint-Charles 03 29 56 48 50

**90 BELFORT**
9, Bd Carnot 03 84 58 93 71

**38 GRENOBLE** NEW
77, cours Berriat 04 76 48 07 55

dever
REVEND
Je Con
La force
ENSEI
dynami
Contac
Emmanu

## Deux énormes succès, mais de nombreuses surprises



Le logo de la Dreamcast en Europe sera bleu et non pas orange comme dans sa version japonaise.



Malgré ses dix ans, la portable de Nintendo cartonne !



La PlayStation continue sa percée sur tous les territoires. Qui la stoppera ?



La Nintendo 64 parviendra-t-elle à survivre à la sortie de la Dreamcast ? Le syndrôme Saturn cela ne vous rappelle rien ?

simulations de catch triomphent, Metal Gear a enregistré de bien meilleurs scores, mais tout de même ! Histoire d'enfoncer un peu le clou, on notera que des titres aussi médiocres qu'Ehrgeiz sur PlayStation (340 000 exemplaires au Japon), Mission : Impossible sur N64 (1,150 millions d'exemplaires à travers le monde) ou bien, summum de l'horreur, South Park sur N64 (700 000 exemplaires rien qu'aux U.S.A.) ont enregistré, sur la même période, des résultats peu conformes à leur véritable valeur.

### Les « inusables indispensables »

En dernier lieu, il existe une catégorie de jeux qu'on pourrait aisément qualifier de « classiques ». Pas la peine de se poser 36 questions tant ces titres, parfois plus célèbres que performants, constituent chaque année le gros des ventes, dans le genre rendez-vous obligatoire. Distribués à grands renforts de publicités, ces produits (au sens large du terme) se transforment alors en véritables objets marketings et deviennent tout simplement à la mode. Ainsi, il est tout bonnement impossible de ne jamais avoir entendu parler des charmes de Miss Lara l'Indiana Jane de Tomb Raider, du déjanté Crash Bandicoot ou bien des pistes enneigées de Cool Boarders. Et il en va de même pour les moustaches du joufflu père Mario, les zombis de Resident Evil, sans oublier l'incontournable série des FIFA qui, en cette année de « et 1 et 2 et 3... » (enfin vous avez compris) ont raflé le gros lot. Inusables et irremplaçables dans le coeur du public, ces quelques jeux risquent de monopoliser les premiers rangs des classements internationaux (toutes consoles confondues) pour de longues années encore, en attendant que de nouvelles séries à rallonge prennent le relais et ainsi de suite...

### A vous de voir

De ce bilan ressort plusieurs observations. Tout d'abord, on peut constater la suprématie des titres en provenance du pays du Soleil Levant en termes de succès internationaux. On peut aussi remarquer, avec un certain désarroi, que l'exploitation de licences occupe une place de plus en plus primordiale dans l'industrie du jeu. D'autre part, l'originalité n'est plus un gage de succès, loin de là. Que se passe-t-il ? La pensée unique et la volonté du profit maximum commenceraient-elles à gangrener une industrie qui ne demande qu'à s'épanouir en privilégiant la créativité ? Pour y remédier, une seule solution : vous, amis lecteurs, osez suivre nos conseils, osez prendre des risques. Si vous souhaitez jouer encore longtemps à des produits de qualité, faites preuve d'ouverture d'esprit et achetez « intelligent ». Cela dit, l'Europe n'est ni le Japon, ni les Etats-Unis.




Renforcé par l'effet Coupe du Monde, la série des FIFA continue son cheminement vers la gloire. Préparez-vous à manger du foot !



Tenchu est décidément l'un des titres les plus tripants et novateur de l'année 98 !



Turok 2 a montrer que les Quake-like sur console pouvaient aussi valoir le détour... surtout avec l'ajout du Ram Pack de 4 Mo.

| | Consoles vendues dans le monde | Jeux vendus dans le monde | Moyenne jeux/console |
|---|---|---|---|
| PlayStation | 50 millions | 250 millions | 5 jeux par console |
| Nintendo 64 | 19,78 millions | 88,66 millions | 4,5 jeux par console |
| Game Boy | 69,56 millions | 283,78 millions | 4 jeux par console |
| Dreamcast | environ 500 000 | environ 900 000 | 1,8 jeu par console |

Pour rappel la Super Nintendo, reine de l'ère 16 bits, s'était écoulée à 48,39 millions d'exemplaires pour un total de 377,45 millions de jeux ce qui équivalait à environ 8 jeux par console vendue !

# TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES

### SEGA RALLY 2 (96)
Quel pauvre jeu, franchement, je préfère jouer à la version bêta de Le Mans. Ma Dreamcast ? Elle est dans un sac poubelle, of course ! Heu... Je plaisantais, hein.

### FINAL FANTASY VIII (106)
Bon ben, là, on peut rien vous dire, Greg est en train de tester le jeu en un temps record et il faut pas le déranger. Chut... Ah, au fait, vous avez une Play jap' ? Non ? Dommage...

### BLOODY ROAR 2 (114)
Depuis que Chris joue à Bloody Roar 2, il marche à 4 pattes, pousse à intervalle régulier des miaulements débiles et donne des coups de griffes. Oh, le lourd !

### SMASH BROTHERS (126)
Ouha super ! Les possesseurs de N64 vont être heu-reux ! Un jeu de baston avec Yoshi, Mario et Donkey Kong. Y a pas à dire, ils sont forts chez Nintendo...

### ZAPPING (128)
Ce mois-ci, les cancres sont peu nombreux mais, rassurez-vous, on ne les a pas loupés ! Oui, ça fait du bien d'être méchant de temps à autre.

La grosse baffe de ce mois de mars, particulièrement riche en événements, c'est bien entendu Sega Rally 2. Rah, Sega Rally 2. Une conversion maîtrisée les doigts dans l'pif par Sega. Tiens, pour la peine, vlan ! 10 pages de test écrites en tout petit ! Et des tonnes de photos ! Ah ! Ah ! Ah ! Mais ce n'est pas fini, allez vite chercher vos gouttes pour les yeux ! Squaresoft fait son come back avec le jeu de rôles le plus attendu de cette fin de millénaire : Final Fantasy VIII ! Des pages de test concoctés dans l'urgence, par Greg ! Re-vlan ! Vous en voulez encore ? Je sais pas pour vous, mais moi, j'ai toujours rêvé d'être un chien ou un chat. Ouais, c'est cool d'être un animal de compagnie. En attendant de me réincarner, je joue à Bloody Roar 2, pour me préparer psychologiquement. Vous souhaitez en savoir plus ? Y a 4 pages qui vous attendent, les amis ! Allez, j'en ai marre d'écrire, bonne lecture !

Sega Rally 2

| | |
|---|---|
| NBRE DE JOUEURS : 2 EN ÉCRAN SPLITTÉ - 4 VIA LE NET | CONTINUE : SAUVEGARDES |
| GENRE : COURSE DE RALLYE | DIFFICULTÉ : DIFFICILE |
| SAUVEGARDES : OUI (+LES REPLAY) | SPÉCIAL : COMPATIBLE VOLANT SEGA |
| NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 | EXISTE EN : ARCADE |
| | COMP. DE LA LANGUE : INUTILE |



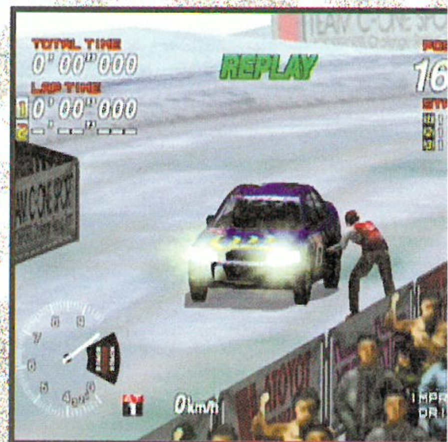

# SEGA RALLY 2





Youpi ! Sega Rally 2 est enfin dans les bacs (au Japon) et c'est bien le jeu d'arcade auquel on aspirait tous. Voilà une nouvelle réjouissante qui me console de mes vacances foireuses aux sports d'hiver ! En avant pour 10 pages de test ! Yahou !









L'I.A. des concurrents est aussi développée que le cerveau d'un porcelet qui vient de naître. Mais c'est de l'arcade !




Des top départ spectaculaires. Le commissaire de course est parfaitement motion capturé !

Des textures très organiques. Une splendeur graphique que seuls les gens de gauche (joke !) auront du mal à apprécier.

En préambule de ce test gargantuesque, je vais vous raconter ma life pendant quelques lignes. Si, si j'insiste ! Il arrive parfois que certains retours de vacances soient plus difficiles que d'autres. Ben ouais, mon séjour aux Ménuires a tout simplement été catastrophique. Imaginez une température de - 10°, des vents de plus de 50 km/h, une tempête de neige monstrueuse qui s'éternise pendant les 3/4 du séjour avec des flocons aussi gros que des citrouilles (bon, okay, pour les flocons, j'exagère un peu) et des pistes impraticables au-delà de 1 800 mètres : le cauchemar dans toute sa splendeur ! Et pour bien vous achever le moral, Kendy qui, le jour de mon come back à la rédac, gesticule et tournicote dans tous les sens en imitant pendant des heures le professeur Choron avec un entrain exaspérant frisant la démence ! Finalement, il ne manquait plus que des jeux pourris à tester pour que j'avale un tube entier de Xannax dosé à 0,50 mg . Mais, heureusement, dieu existe et nous a envoyé dans un élan de bonté Sega Rally 2. De quoi me remettre en quelques minutes de mes petites contrariétés.

## Le moment de vérité

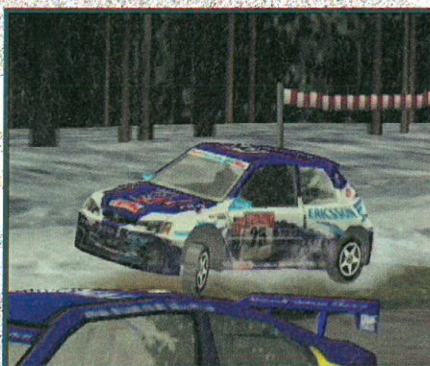
Annoncé pour le lancement de la Dreamcast, ouis repoussé à deux reprises, le hit de Sega a bien failli nous faire le coup de 'arlésienne. Mais, rassurez-vous, cette ongue attente n'aura pas été vaine. Cette version définitive n'a, en effet, rien à voir avec l'inquiétant ersatz présenté au Tokyo Game Show, le 9 octobre dernier. N'ayons pas peur des mots, Sega Rally 2 est une véritable bombe. Maintenant, ouvrez grands vos yeux, prenez une loupe, préparez-vous à lire la phrase qui suit... Attention... C'est parti : SEGA RALLY 2 SUR DREAMCAST TRANSCENDE LA BORNE D'ARCADE ! Après une telle révélation, difficile de ne pas se noyer dans les superlatifs, n'est-ce pas ? Bah ! Tant pis !

## What's up doc ?

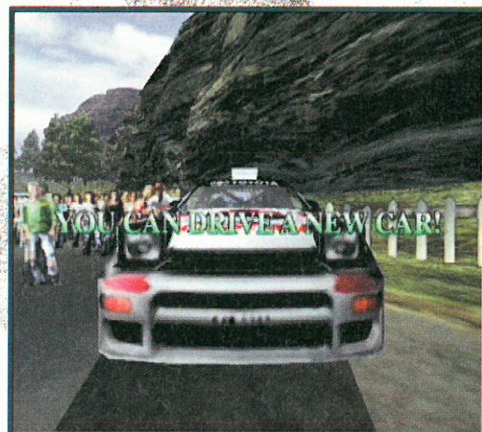
Le premier gros changement concerne le nombre de circuits et de voitures. La borne d'arcade ne proposait que 6 bolides. Abracadabra ! Cette version vous invite à installer confortablement vos fesses douillettes dans les baquets de 20 modèles officiels ! Côté circuits, c'est la surenchère. De 4 tracés, on est passé à 17 circuits différents répartis sur 6 environnements graphiques (contre 4 en arcade) ! Merci m'sieur Sega ! Autre nouveauté, vous aurez la possibilité avant chaque étape de procéder aux réglages de votre voiture. Indispensable, si vous souhaitez vous classer convenablement. Heu, au fait, convenablement chez nous, ça veut dire premier ! Mais les sensations dans tout ça ? Ah, les sensations, le bonheur si je veux, du fun à l'état brut servi par une jouabilité irréprochable. Il faut le vivre pour le croire. On retrouve bien sûr cette conduite tout en braquage et contre-braquage qui demande, malgré son aspect arcade, de « trajecter » avec beaucoup de technicité. Le joueur ressent les changements de revêtement, les voitures ont du poids et ne s'envolent pas comme des feuilles mortes à la moindre bosse... Le pied, j'vous dis. Mais le plus étonnant reste l'impression de vitesse. Cette version Dreamcast est deux fois plus speed que la borne qui, elle, se traîne comme un veau mort, et véritablement, ça change tout !



## Une version Dreamcast nettement supérieure à la borne d'arcade

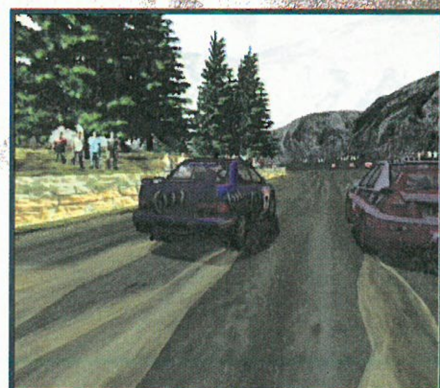


Les courses sous la neige sont particulièrement techniques. Evitez coûte que coûte de monter sur les rebords de la route.









Les traînées de poussière sont assez stylisées et l'effet est vraiment dynamique.

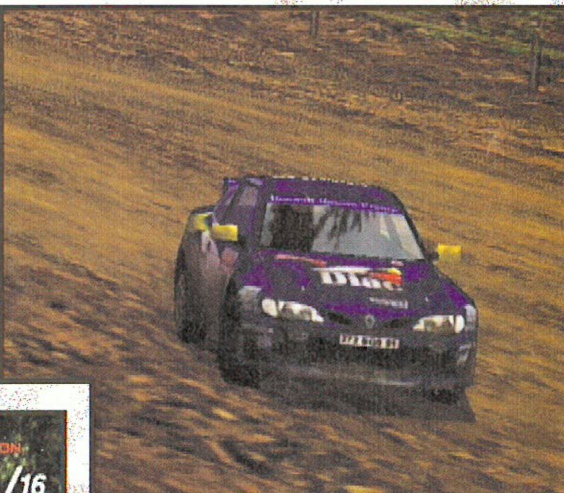





C'est vrai, il y a un léger clipping. Ce petit défaut devrait être absent de la version européenne. On le souhaite !

## Sega Rally 2






Deux vues ! Sur ce coup-là, Sega a été un peu paresseux. On aurait aimé une vue capot ou une vue cockpit. Grrr...




Les voitures se salissent en temps réel... la grande classe !






Comme dans V-Rally, plus vous roulez vite et plus l'effet de pluie s'intensifie. Tripant.

## Raah ! Ça tue la gueule !

Sega Rally 2 bénéficie d'une réalisation au-dessus de tout soupçon. Au premier coup d'accélérateur, le joueur reçoit une série de baffes ! A ce niveau, on peut même employer le terme de fessée ! La Dreamcast est décidément promise à un bel avenir ! Le jeu tourne en haute résolution, on ne décèle aucun bug, les voitures sont parfaitement modélisées, on a droit à des effets de lumière et de specularity mapping (le décor se reflète sur les vitres et la carrosserie) véritablement impressionnants, les caisses se salissent en temps réel, les textures, d'une grande beauté, ont un rendu « organique » très éloigné de la froideur artificielle des textures PC (les gars de Joystick n'en reviennent toujours pas !), les dégradés de couleur sont un enchantement pour les yeux, l'ambiance sonore exceptionnelle rend les courses hyper-dynamiques (ah, le bruit sourd du moteur !) et le clipping est quasiment inexistant. Que demande le peuple ? Bon okay, on note de-ci de-là d'infimes ralentissements (l'animation chute brusquement pendant un centième de seconde de 60 à 30 images par seconde), mais, franchement, on chipote. Une fois dans la course, le commun des mortels n'y prête aucune attention. Pas d'inquiétudes à avoir donc, le gouffre technologique est bel et bien au rendez-vous.

# Verdict implacable

Alors, Sega Rally 2, le jeu de caisses ultime ? Certainement pas, car s'il y a une révolution, elle n'est « que » d'ordre technique. En effet, à l'inverse de Gran Turismo, le système de progression n'innove pas des masses : un mode arcade, un mode championnat, un mode time attack, des bagnoles à gagner. Basta. C'est indiscutable, à ce niveau-là, Sega ne s'est pas trop torturé le bulbe. On aurait également aimé quelques petits plus : que le moteur 3D gère les accidents, que la carrosserie se déforme en cas de choc, que les concurrents tiennent un autre rôle que celui de carotte... quelques vues supplémentaires à la Colin McRae Rally n'auraient pas été de trop non plus (il n'y en a que deux, subjective et externe). Tiens et pourquoi pas écraser les badauds imprudents, pendant qu'on y est ! Que voulez-vous, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le bisou baveux de la crémière. Reste que Sega Rally 2 est un titre impressionnant qui procure un plaisir immense, le genre de jeu qui donne envie de sortir en pantoufles et en robe de chambre pour aller s'acheter une Dreamcast. Finalement, au-delà de toutes ces revendications de chipoteurs professionnels, n'est-ce pas là l'essentiel ?

Willow avec la participation exceptionnelle de Traz

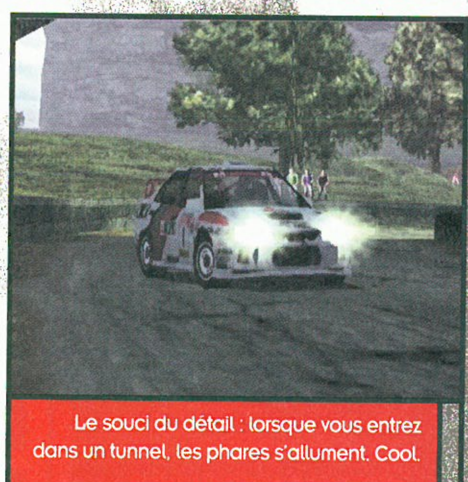
Lors des changements de régime, le pot d'échappement crache des étincelles qui illuminent le pare-chocs. Rah ! C'est bô !











Le souci du détail : lorsque vous entrez dans un tunnel, les phares s'allument. Cool.






Par endroit le jeu souffre de ralentissements mineurs. L'un des rares défauts du jeu.

# On the road again !

Première bonne surprise, le nombre de parcours. Sega Rally 2 comprend à la base 16 tracés différents répartis sur 6 zones géographiques : désert (3 spéciales), mountain (3 spéciales), snowy (3 spéciales), riviera (1 spéciale), muddy (3 spéciales) et isle (3 spéciales). Sachez qu'il existe également une super spéciale cachée que vous pourrez débloquer en finissant tous les championnats du mode 10 years championship en pole position ! Autant vous prévenir tout de suite, c'est pas de la tarte ! Sinon, les tracés sont dans l'ensemble tous intéressants, proposent des pièges assez vicieux (flaque de boue, gravier, dos d'ânes) ainsi que des conditions météorologiques variées : nuit, pluie, neige, brouillard, verglas plus des mix (brouillard + pluie, etc.). Bref, il y a largement de quoi s'amuser (40 spéciales en mode championnat, pas mal !) pendant un bon bout de temps.









Zoom

SORTIES JAPON

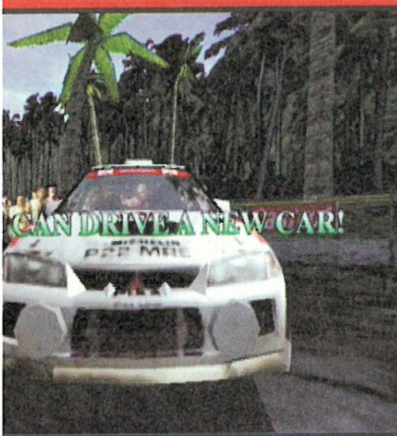
# Passe-moi les clefs !

En début de partie, vous n'aurez accès qu'à 8 bolides. Si vous finissez en tête du mode arcade (peu importe le niveau de difficulté), vous aurez accès à la Renault Maxi Megane, l'une des meilleures voitures du jeu avec évidemment la puissante Subaru Impreza 555 et la fameuse Lancia Stratos toujours aussi difficile à maîtriser (Rah, cette foutue propulsion arrière !). Pour remporter les 11 autres caisses, vous devrez nécessairement finir chaque année du mode 10 years championship en tête (4 spéciales par année). Plus facile à dire qu'à faire. En effet, si les premiers championnats ne posent pas trop problème, à partir de la sixième année les choses se corsent très sérieusement. Il faudra se battre et « trajecter » comme un fou pour se classer sur la plus haute marche du podium. Bien sûr, les 20 voitures ont toutes des comportements routiers et des performances distincts.

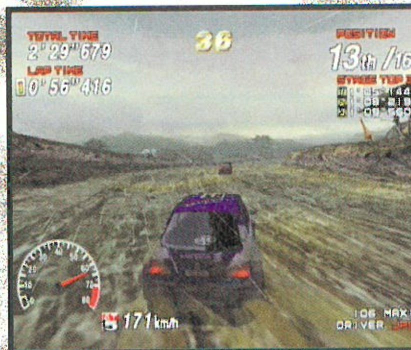






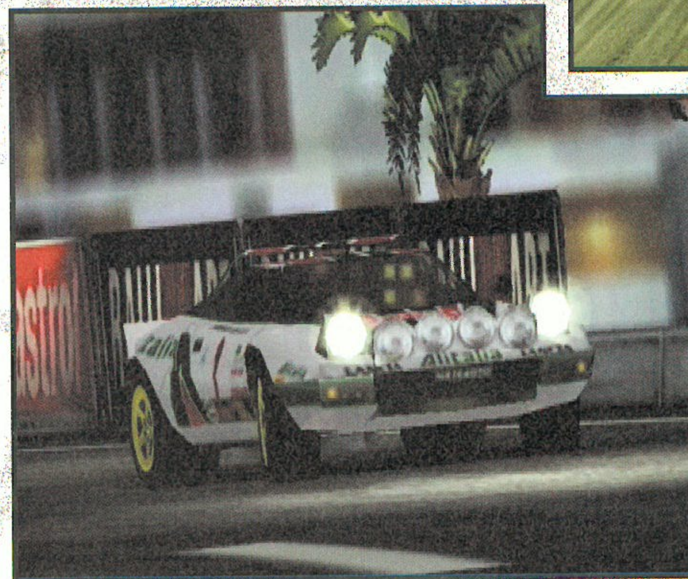



## Sega Rally 2




Les modèles Peugeot demandent une conduite précise, surtout pour les dérapages.








Pluie + brouillard : les conditions climatiques sont parfois extrêmes. Mais on aime ça !

## Listes des voitures

Renault Alpine A110
Lancia Delta HF Integrale
Lancia Delta 16 V
Lancia Stratos HF
Lancia 037 Rally
Fiat Abart 131
Toyota Corolla WRC
Ford Escort Cosworth
Toyota Corolla WRC
Toyota Celica WRC
Toyota Celica GT-Four ST 205
Toyota Celica GT-Four ST 185
Mitsubishi Lancer Evolution III Advanced
Mitsubishi Lancer Evolution IV
Subaru WRC
Subaru Impreza 555
Renault Maxi Megane
Peugeot 306 Maxi
Peugeot 106 Maxi
Peugeot 205 Turbo 16

















# Le coin du mécano

Ce n'est pas parce que Sega Rally 2 est un jeu d'arcade pur et dur qu'il faut pour autant négliger les réglages. Une petite modification suffit souvent à vous faire gagner de précieux dixièmes de seconde voire, dans certains cas, des secondes entières ! Conclusion, il va falloir plonger vos petites mimines manucurées dans le cambouis, pour arracher la première place en championnat. Le problème, c'est que la notice est en jap'. Difficile dans ces conditions de connaître l'effet de vos réglages sur le comportement de la voiture. Comme on est super cool, voici quelques petits conseils pas piqués des vers.









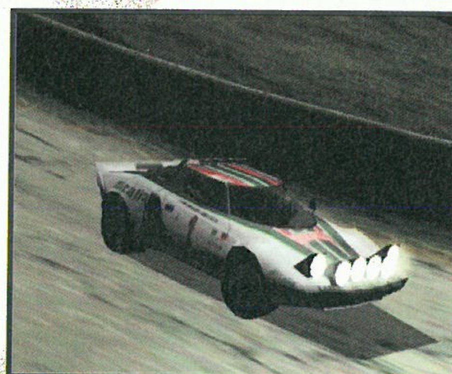

1) Ça paraît bête mais, avant de commencer les courses, « checkez » la météo et choisissez vos pneus en conséquence. Le choix du CPU est souvent mal approprié (c'est pour tromper l'ennemi !).

2) Pour les circuits très sinueux, privilégiez l'accélération. Choisissez des rapports de boîte courts. N'hésitez pas non plus à augmenter la sensibilité de la direction.

3) Des suspensions rigides vous donneront un bon contrôle sur des terrains peu accidentés. A l'inverse, des suspensions souples permettront à votre bolide d'absorber les reliefs accidentés, mais le contrôle sera plus délicat.

4) Optez pour un freinage nerveux sur les circuits tortueux. Pour les tracés moins techniques, mettez un peu de mou dans la pédale, le freinage sera plus « smooth » et vous permettra de conserver une bonne vitesse de pointe dans les longues courbes.

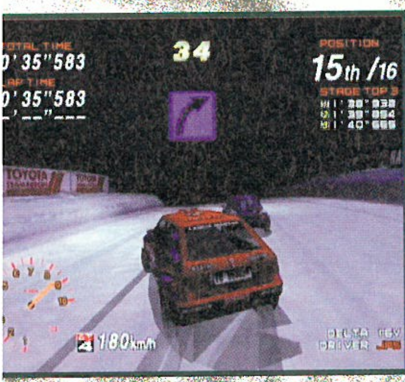
Vous pourrez courir à différentes heures de la journée. Les couchers de soleil sont bluffants.



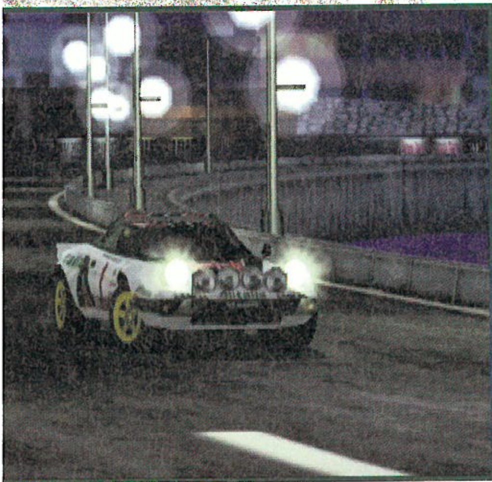


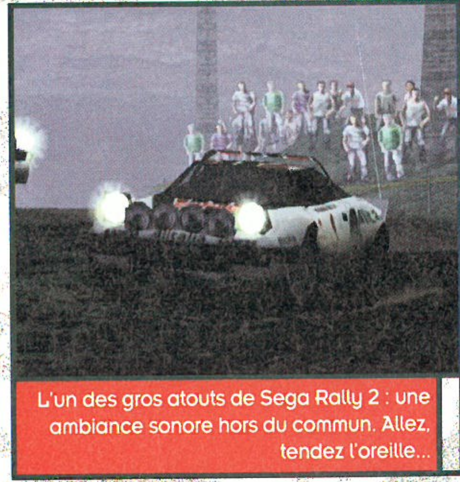
## Des modes de jeu classiques mais un gameplay incomparable



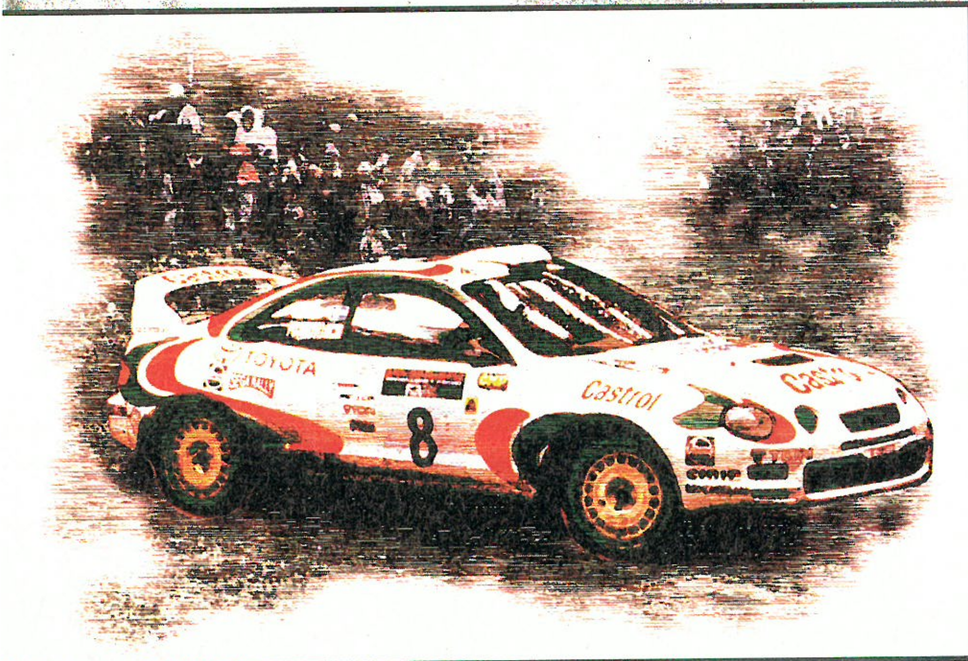








L'un des gros atouts de Sega Rally 2 : une ambiance sonore hors du commun. Allez, tendez l'oreille...



# Le syndrome GT

Oyez ! Oyez ! Ouvrez vos cages à miel (vos oreilles, si vous préférez) ! Info de dernière minute. De source officielle, il est quasiment certain que la version européenne de Sega Rally 2 corrigera les petites imperfections techniques de cette mouture nippone. Incroyable. Du côté de chez Sega, on nous promet donc une absence totale de clipping, l'anéantissement des minuscules ralentissements dont souffre le jeu actuellement et peut-être des voitures supplémentaires européennes. Des deals avec des constructeurs seraient actuellement en cours. Comme dit la maxime : croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en enfer...

## Sega Rally 2

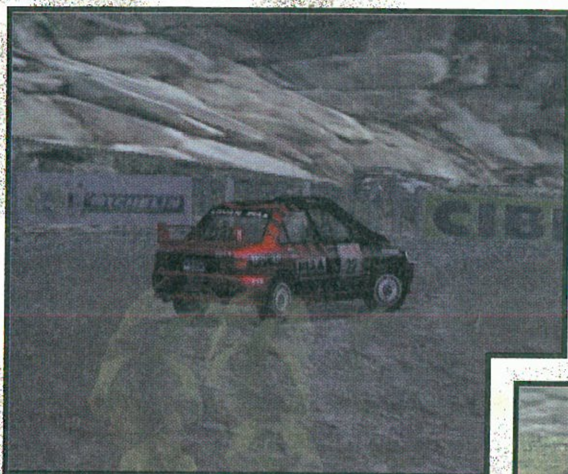
# Split et Net sont sur un bateau...

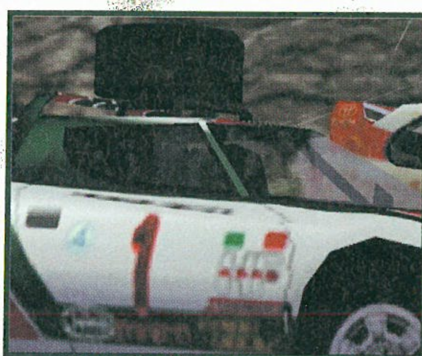
Youpi ! Le mode 2 joueurs en écran splitté est une réussite. Le split horizontal offre une excellente visibilité du tracé, le clipping, bien qu'assez prononcé, est loin d'être insupportable, les décors conservent leur beauté et les sensations de vitesse sont au rendez-vous. Un bémol cependant, sur certains circuits enneigés, la bécane a tendance à ramer méchamment. A priori la Dreamcast n'apprécie pas tellement les tempêtes de neige... elle n'est pas la seule ! Le jeu en réseau, quant à lui, autorise des parties à 4 joueurs, mais, pour le moment, ce privilège est exclusivement réservé aux joueurs nippons ! A l'heure où nous écrivons ces lignes, il existe 16 serveurs tous domiciliés à Tokyo pouvant accueillir jusqu'à 40 joueurs. Malgré quelques petits bugs (les voitures décollent parfois du sol sans raison), le mode réseau connaît un véritable succès, les ralentissements sont rares, il est possible de jouer en équipe, de « chater » en tapotant sur le clavier Dreamcast, d'avoir un tableau des meilleurs scores et de mater une course sans y participer. Il y en a qui ont de la chance...

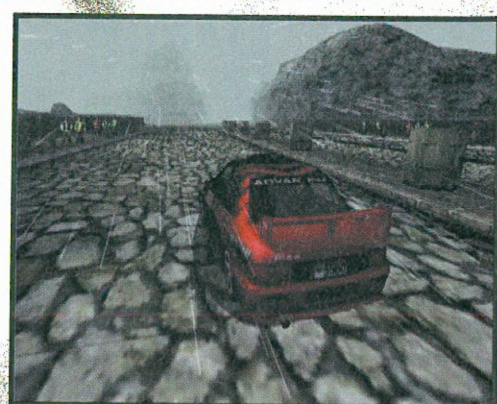


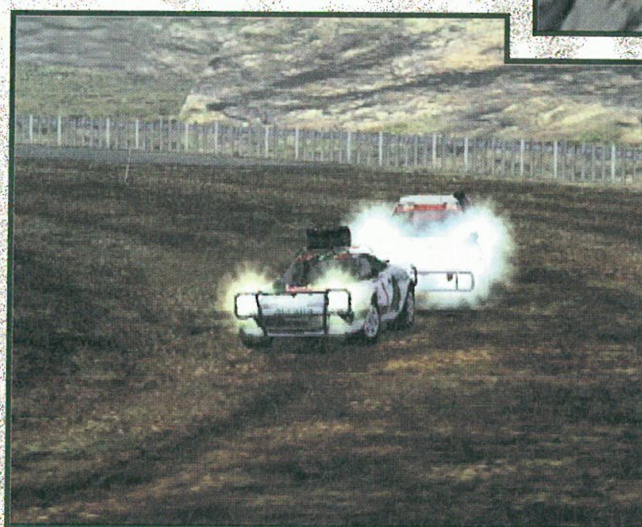






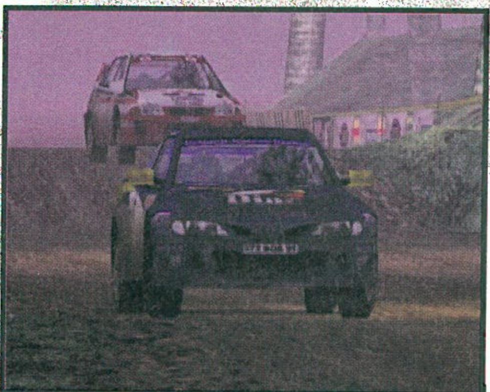






## Un jeu phare qui justifie à lui seul l'achat d'une Dreamcast





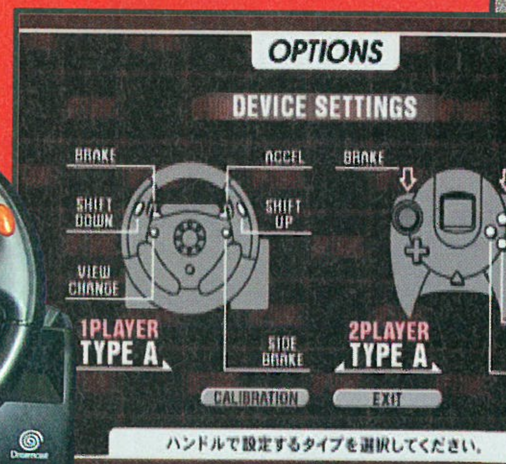



Les décors se reflètent sur les vitres et la carrosserie. C'est tellement beau que j'ai envie de me crever les yeux !

## Argh ! J'perds le contrôle !

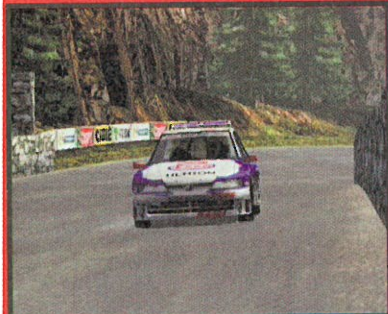
Bad luck ! Le volant de Sega fait un peu tiepi (pas terrible quoi) ! Un véritable jouet en plastoc comparé aux volants PlayStation qu'on peut trouver actuellement sur le marché : design cheap digne des pompes funèbres, pas de grip, pas de pédales... la misère, quoi ! Pour les sensations, on repassera. C'est bien simple, même en réglant la sensibilité au maximum, il est excessivement difficile de braquer et de contre-braquer de façon sportive et d'adopter une conduite nerveuse. Mieux vaut garder précieusement ses sous (599 frs, c'est cher) et continuer à jouer avec le pad de base. En analogique ou en numérique, le plaisir est total.



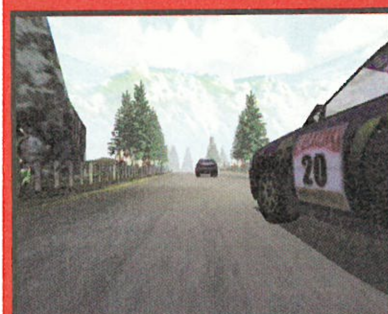


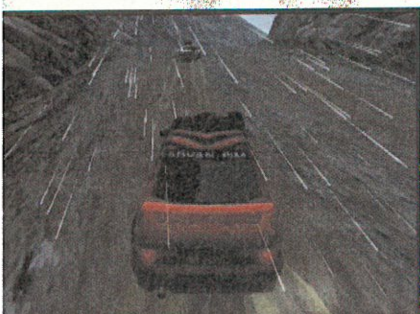
# Voir les ralentis et mourir !

Les ralentis de Sega Rally n'ont pas grand-chose à envier à ceux de Gran Turismo. Un vrai régal pour les yeux. Pour un peu, on en oublierait de jouer, tiens ! A l'instar du premier Sega Rally sur Saturn, le jeu vous offre la possibilité d'opter pour plusieurs vues (TV, pare-chocs, roue avant). Vous pourrez également orienter librement la caméra et régler le focus du zoom en tripatouillant le pad. Une option sympa et vraiment spectaculaire.





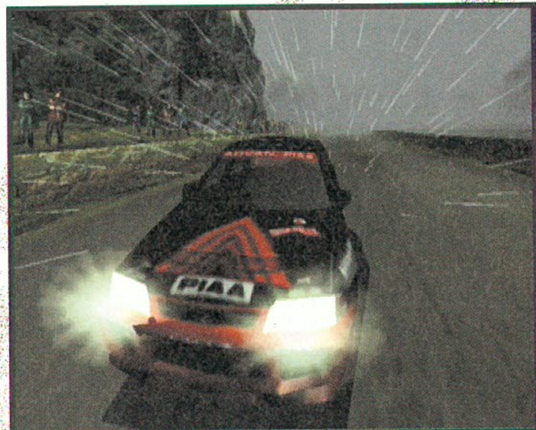





## Sega Rally 2



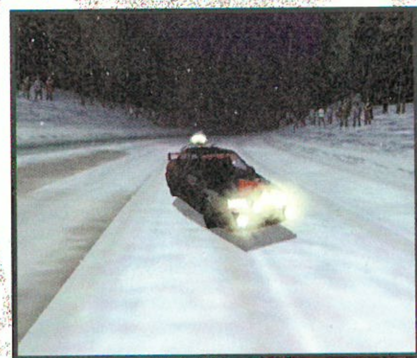

La Lancia Stratos est certainement la voiture ultime. Mais avant de dompter sa propulsion arrière (elle est extrêmement sous-vireuse), il va falloir vous entrainer comme une bête !

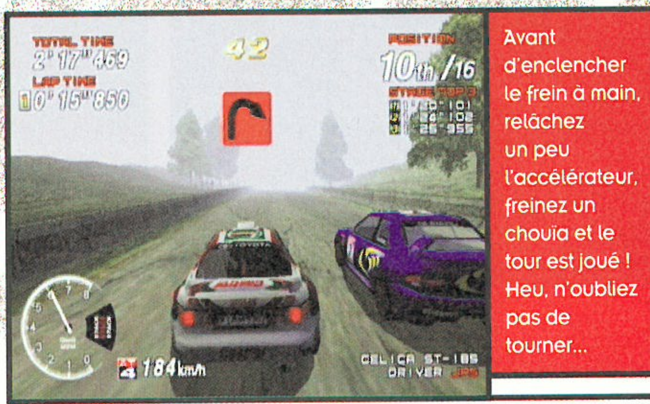




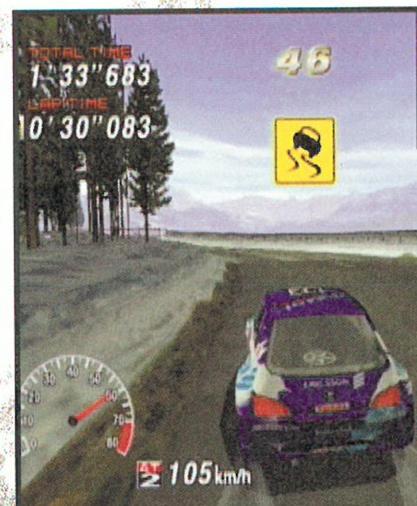









Avant d'enclencher le frein à main, relâchez un peu l'accélérateur, freinez un chouïa et le tour est joué ! Heu, n'oubliez pas de tourner...




Votre copilote (un homme ou une femme, au choix) vous avertit des dangers et du niveau de difficulté des virages.



EDITEUR ........................ SEGA
DISPO. EUROPE ............ SEPTEMBRE 99

**8/10**

## Souvenirs, souvenirs...

Allez, zou ! Un petit voyage dans le passé. Nous étions en 1996, la Saturn avait encore de l'avenir et tenait tête gaillardement à la PlayStation, grâce à des jeux de qualité (soupir nostalgique). C'était l'époque de Virtua Cop, de VF 2 et bien entendu de Sega Rally qui avait enthousiasmé l'ensemble de la rédaction (Joypad 49 - 98 %). Trois années après sa sortie, il est intéressant de constater que Sega Rally Saturn demeure une référence de la course auto virtuelle. Le plaisir reste intact malgré le côté vieillot de la 3D et le nombre limité de circuits. Eh oui, c'est ça le gameplay Sega. Voilà, c'était juste pour le petit clin d'oeil... Snirf...

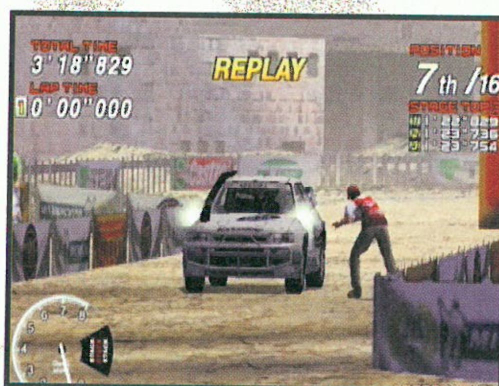









**Une conversion parfaitement maîtrisée par Sega, malgré une pression terrible**










Les courses de nuit sont particulièrement impressionnantes.



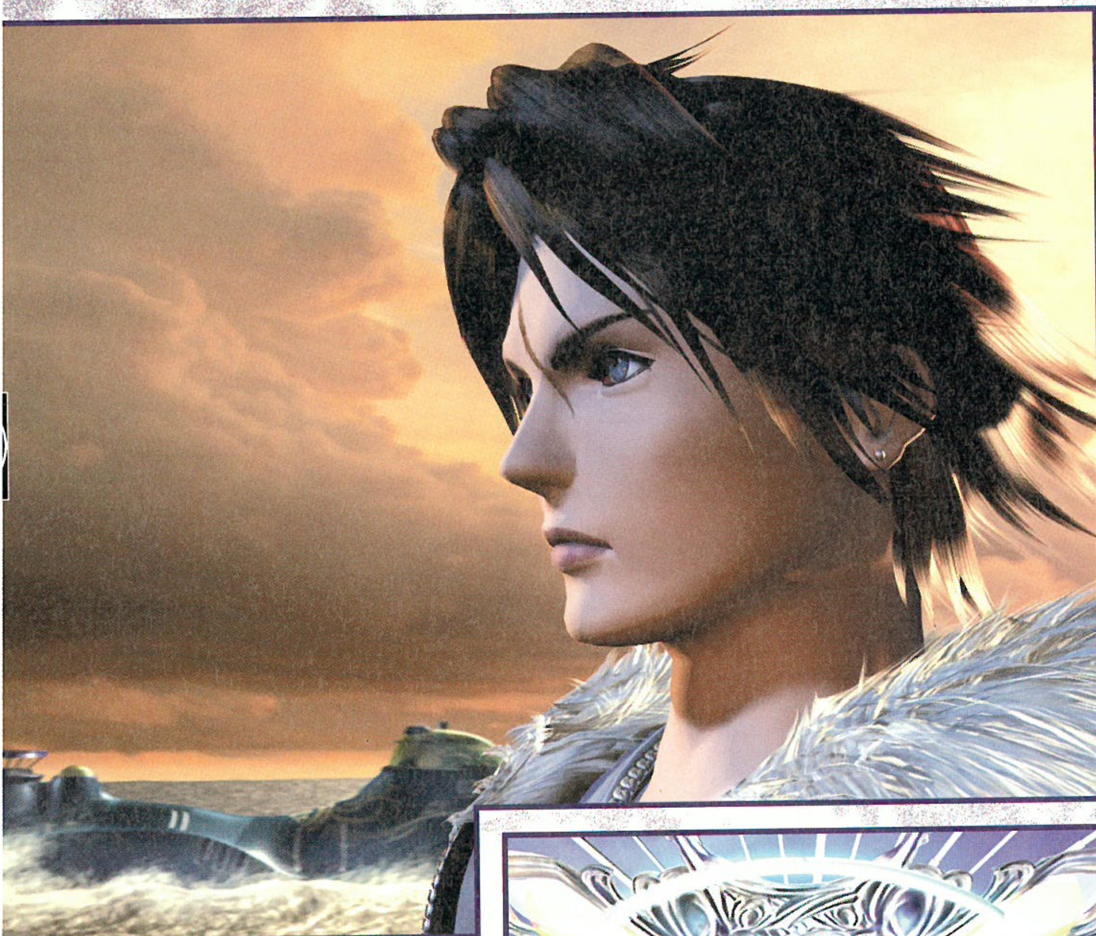
## Final Fantasy VIII

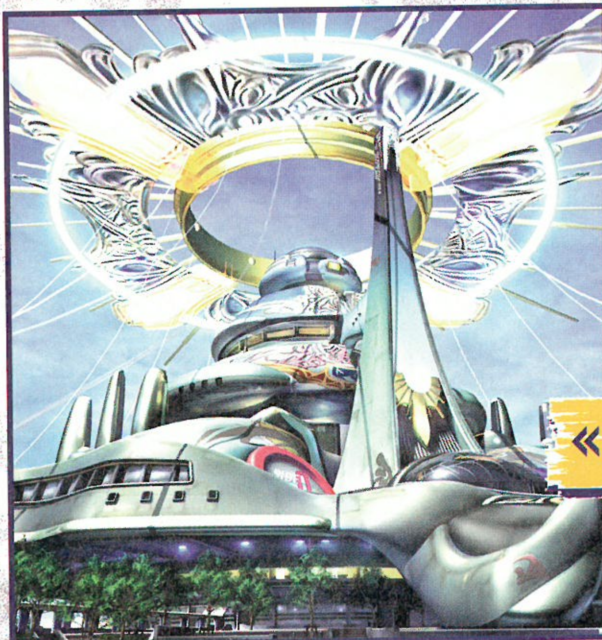
| | |
|---|---|
| NBRE DE JOUEURS : 1 | CONTINUE : ILLIMITÉS |
| GENRE : RPG | DIFFICULTÉ : MOYENNE |
| SAUVEGARDES : OUI (1 BLOC) | SPÉCIAL : DUAL SHOCK, POCKET STATION |
| NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN | EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE |

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE




# FINAL FANTASY VIII





**Le plus beau jeu de la PlayStation est enfin arrivé, avec son lot de bonnes surprises et... de petites déceptions.**

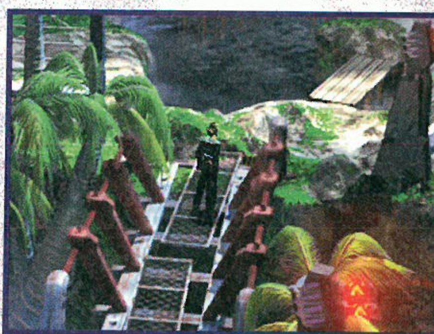
Voici donc le jeu le plus attendu de ce début d'année, et dont les pré-commandes s'élevaient à 2 millions d'exemplaires avant sa sortie au Japon. Du jamais vu ! A la fois surprenant et décevant, Final Fantasy VIII, même s'il s'avère meilleur que son aîné, nous impressionne toutefois moins que ce dernier, à l'époque de sa sortie. Nous allons vous expliquer pourquoi. Tout commence dans le Garden de Balam. Les Garden sont des Académies militaires où les élèves sont entraînés dans le but de devenir des SeeD, une classe de combattants très élitiste. Le joueur incarne Squall, un jeune garçon asocial mais surdoué, fraîchement devenu SeeD. Accompagné d'autres SeeD, il va rencontrer Rinoa, une jeune fille pour qui il devra remplir ses premières missions. La jeune Rinoa, originaire d'un continent plus ou moins sous le joug d'Idéa, une sorcière aux idées obscures, accompagnera Squall dans ses aventures afin de mettre à jour les agissements de l'ensorceleuse et, par la même occasion, de conquérir le coeur du héros. Durant le jeu, Squall va devoir faire face à une série de flash-back étranges et imposés, qui le mettront dans la peau de Laguna Loire, un soldat humaniste et idéaliste aspirant à une vie paisible. Le principal intérêt du scénario et de ses rebondissements vient de ces retours en arrière et de la quête de la vérité en ce qui concerne Laguna. Raconter maintenant la suite serait gâcher le plaisir du joueur car, bien plus que pour les autres volets, c'est avant tout la psychologie des personnages et les relations qu'ils entretiennent qui forgent l'intérêt de FFVIII. Et c'est peut-être là aussi l'un des petits défauts de ce jeu qui, finalement, est loin d'en être exempt.

### « Ravis... et déçus »

C'est la façon dont concluront les joueurs habitués à la série, après avoir joué à FFVIII. Autant, lorsque FFVII est sorti, beaucoup de voix d'aficionados se sont élevées, de

manière plus ou moins injustifiée, pour dénoncer un scandale et une trahison, autant FFVIII risque de décevoir ceux qui ne voyaient en cette saga qu'une suite de combats, de gestions d'armes et de magies. Ici, le système de jeu s'est considérablement transformé pour faire place à une grande histoire et à des scènes dramatiques. C'est ainsi que les armes et les armures ont disparu. Désormais, les joueurs s'équipent de Guardians, les monstres d'invocation, comme Efrit ou Shiva. Les Guardians, qui montent en niveau comme les joueurs, gagnent des habilités et augmentent la puissance des personnages auxquels ils sont attachés. Attention, car désormais, pour augmenter la puissance d'un protagoniste, il faudra « coller » une magie sur ses caractéristiques. Ainsi, par exemple, on mettra une magie de soin sur ses HP pour les augmenter, un sort d'attaque sur la force, etc. La gestion de la magie elle-même a également été complètement transformée. On n'apprend plus les sorts, on les vole et on les stocke ! Les joueurs équipés de Guardians peuvent stocker des sorts et les lancer, sans se soucier des MP, puisqu'ils n'en ont plus. Les sorts se lancent comme des objets et, une fois ceux-ci épuisés, il faut aller en prendre sur les ennemis ou sur les Draw Points qui parsèment le jeu. Quant aux armes, on ne les achète plus. Il est désormais nécessaire de trouver des catalogues d'armes qu'on amène chez le forgeron pour qu'il modifie et customise sans cesse l'arme de base



Dans ce village pacifique, le maire baba-cool en chemise hawaïenne ne veut pas entendre parler des SeeD.

Un décor directement emprunté à Jurassic Park.

## Limit

Comme dans le volet précédent, chaque personnage possède des Limit qu'il peut déclencher une fois qu'il a pris un certain nombre de coups. Originales, ces dernières ne se déclencheront avec efficacité qu'à la condition que vous soyez doué au paddle. Pour Laguna, il faudra taper en rythme lorsque la barre jaune traverse l'écran. Pour Zell, il faudra exécuter les commandes qui s'affichent le plus vite possible.



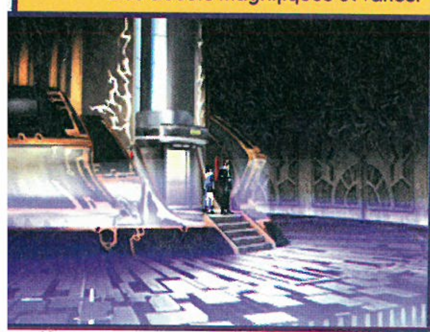







Un véritable changement pour un jeu magnifique !

Des décors magnifiques et variés.



Le sous-sol de votre académie cache un mystérieux boss.




Eleona, sur le pont du bateau, est une mystérieuse jeune fille qui semble être à l'origine de vos voyages dans le passé de Squall.




Ces terreurs de jardin botanique vous crachent à la figure un gaz anesthésiant.

Dans cet épisode, Cid (personnage récurrent à la série) est le directeur de votre école et le mari d'une personne importante dont la déontologie m'interdit de vous communiquer l'identité.

N'oubliez pas de faire « Draw » sur les boss, car ce sont généralement eux qui possèdent les invocations Guardian Force.

de chaque joueur. Attention, car certaines transformations demanderont des ingrédients pas toujours faciles à trouver. Autre changement assez choquant : le système des combats et des points d'expérience. Contrairement aux autres Final Fantasy, le 8e volet propose un système basé sur les Dungeon RPG. Ainsi, le joueur rencontrera beaucoup moins de monstres différents, mais ces derniers augmenteront aussi de niveau et seront plus ou moins forts selon le moment de la rencontre. Quant à la gestion des XP, elle paraît assez obscure. Toutefois, il semblerait que, quelque soit le niveau d'un personnage, monter au niveau supérieur nécessite tou-

## Pour les beaux yeux de Rinoa

Dans le jeu, les concepteurs ont tout fait pour que le joueur tombe véritablement amoureux d'elle. Si, si ! Nombreuses scènes romantiques, détails hallucinants sur son visage aux mille et une expressions la rendant presque humaine, il sera difficile de ne pas être touché par sa grâce et sa délicate fragilité.

Dans FFVIII, les attitudes des personnages ont été très soignées et : donnent l'impression qu'ils vivent à l'écran.

À l'intérieur du train, la décoration est assez cyber-bourgeoise.



Laguna n'est pas un as du créneau.

Il faudra souvent se séparer en deux groupes.




Il vous sera aussi possible de prendre les transports en commun. Ici, un bus !

jours un nombre constant d'expérience. Ce qui pourrait être assez handicapant dans certains cas, car un personnage moins avancé que les autres se traînera lamentablement sans jamais pouvoir rattraper les plus forts.

## Japonais, mon ami...

Le ton est donc donné : avec cette transformation du système qui rend les montées de niveau plus facile, la maîtrise du jeu plus difficile et l'envie de faire des magouilles magiques moins forte, Square met principalement l'accent sur l'une des deux parties d'un RPG, à savoir l'aventure. Difficile alors de ne pas percevoir qu'Hironobu Sakaguchi (producteur attitré des Final Fantasy) a adoré Titanic (le film) et qu'il est un fan de sitcom d'étudiants. Les scènes d'introspection du héros torturé et les phases où le joueur ne fait rien d'autre que subir les rebondissements scénaristiques sont beaucoup plus nombreuses, et l'impression de jouer moins qu'avant est très présente. Le reproche fait, par la plupart des joueurs, à FFVII était qu'ils avaient la sensation d'être guidés. Eh bien, avec FFVIII, il sont carrément sur des rails, et il faudra attendre le 3e voire le 4e CD (le jeu tient, en effet, sur 4 galettes), pour pouvoir jouir d'une certaine liberté d'exploration qui manque cruellement par ailleurs. Assez différent des autres épisodes de la série, FFVIII reste un soft agréable et passionnant, mais malheureusement déséquilibré. Jusqu'à présent, Square avait réussi la recette parfaite du 50 % de scènes dramatiques et 50 % de combats et de gestion des équipements. Cette fois, on tombe dans le 70 % - 30 %, ce qui, en fait, ne dérange pas tant que ça dans la mesure où le scénario est passionnant, mais qui surprendra certainement, et ce dans le mauvais sens du terme, la plupart des fans de la série. Le titre reste, bien entendu, passionnant et original, mais tellement déconcertant qu'il sera certainement mal accueilli par celui qui ne fera pas l'effort de s'y pencher sérieusement. De plus, l'intérêt principal venant désormais des scènes de dialogue et de la gestion très compliquée des Guardian Forces, la compréhension du japonais est plus que jamais indispensable pour profiter pleinement du tout.

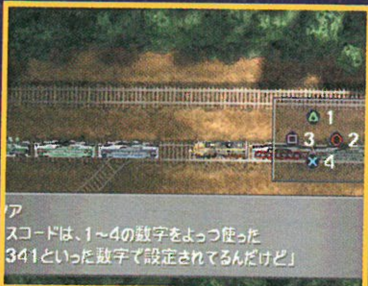
Greg




## Money Train

Pour attaquer le train d'un grand ponte, rien de plus simple, il suffit de s'arranger pour intercaler un wagon à soi dans le convoi de l'ennemi. Facile en théorie, cette phase de jeu s'avère plus délicate dans la pratique !

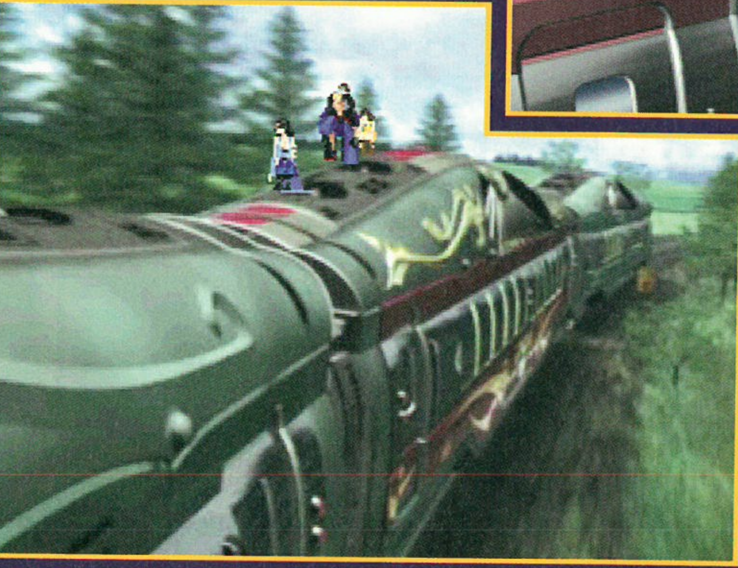










**Surprenant dans le bon et mauvais sens du terme**



Certains décors font penser à des cartes postales.




Quand on ne sait pas danser, on finit sur le balcon à discuter avec les vieux amis.

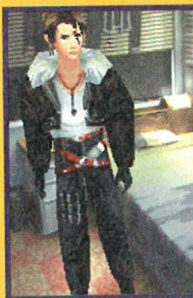


## L'habit ne fait pas le moine

Dans FFVIII, l'apparence des personnages est assez importante, puisqu'au début du jeu vous ne pourrez vous rendre à certains endroits qu'après avoir mis l'uniforme adéquat.







## Le bal anthologique

Difficile de faire plus réussi (même comparé à un long métrage en images de synthèse !) que cette séquence cinématique où Squall, qui ne sait pas danser, s'emmêle les pinceaux, cogne dans les voisins sous le regard amusé de Rinoa qui le force à rester en piste jusqu'au bout. Première rencontre d'un couple qui ne va plus se lâcher pendant 4 CD et des dizaines d'heure de jeu.





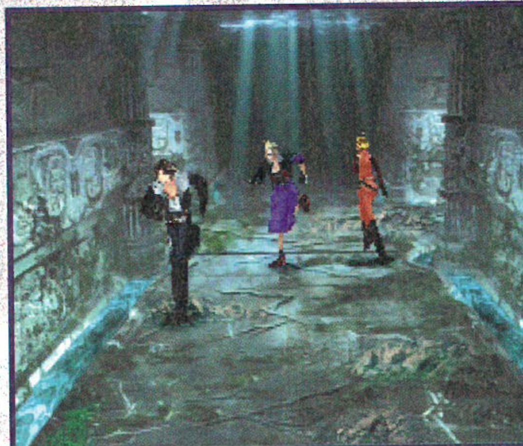




Un mini game supplémentaire : le jeu de cartes. Les règles sont assez simples car elles reprennent l'Othello en rajoutant le principe du chiffre en haut à droite qui retourne la carte voisine s'il est supérieur. Quand vous défiez un joueur de cartes, il est possible qu'en cas de victoire, il vous refile d'importants objets.



Dans FFVIII, on prend aussi le train !



Ce temple est assez déroutant jusqu'à ce qu'on ait compris le principe du piège : chaque pièce vous replace, non pas par rapport à votre position précédente, mais à celle que vous occupez sur le plan.




Détail amusant (pour ceux qui comprennent le japonais), lors des flash-back de Laguna, les pensées de Squall apparaissent en gris clair.

## Ils sont beaux, mes Guardians

Comme toujours, les graphistes de Square se lâchent et nous offrent des invocations grand spectacle à la mise en scène démesurée.












# achetez vendez aux meilleurs prix

CYNER J

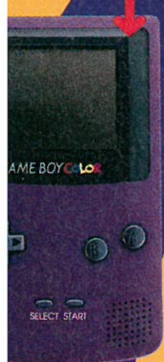
Nouveau

PROCHAINEMENT OUVERTURE AUX SABLES D'OLONNE

# CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

me boy color




e boy color
FOR CAMELOT

PSX
QUAKE 2



PSX
BLOODY ROAR 2



PSX
METAL GEAR




| | | | |
|---|---|---|---|
| AIX EN PROVENCE | CYNER-J | 36, rue Mignet - 13100 | 04 42 23 27 66 |
| AVRANCHES | CYNER-J | 9, rue du pot d'étain 50300 | 02 33 58 88 01 |
| BETHUNE | CYNER-J | 66, rue Saint Pry - 62400 | 03 21 52 09 15 |
| CHERBOURG | CYNER-J | 49, rue Grande Rue - 50100 | 02 33 53 35 17 |
| COUTANCES | CYNER-J | 5, place de la Poissonnerie - 50200 | 02 33 45 68 95 |
| DRAVEIL | CYNER-J | 296, av. H. Barbusse - 91210 | 01 69 03 45 70 |
| ETAMPES | CYNER-J | 11, av. de la Libération - 91150 | 01 60 80 17 47 |
| FRANCONVILLE | CYNER-J | 109, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130 | 01 34 13 59 40 |
| LA ROCHELLE | CYNER-J | 24 bis, rue du Minage - 17000 | 05 46 50 56 96 |
| LYON | CYNER-J | 3, quai Jules Courmont - 69002 | 04 78 37 15 13 |
| MARMANDE | CYNER-J | 8 bis, allée Gambetta - 47200 | 05 53 20 88 13 |
| MARSEILLE | JEUX ACTUELS | 159, rue de Rome - 13006 | 04 91 48 56 92 |
| MONTBELIARD | CYNER-J | 43, rue Clémenceau - 25200 | 03 81 94 93 95 |
| MORCENX | CYNER-J | 18, place Aristide Briand - 40110 | 05 58 04 19 68 |
| NICE | CYNER-J | 256, av. de la Californie - 06200 | 04 93 71 55 71 |
| NOYON | CYNER-J | 40 bis, rue Saint Eloi - 60400 | 03 44 44 37 90 |
| ORLEANS | CYNER-J | 50, rue du Faubourg Bannier - 45000 | 02 38 62 65 55 |
| ROYAN | CYNER-J | 15, rue Jules Verne - 17200 | 05 46 38 81 00 |
| ROCHEFORT | CYNER-J | 127 bis, rue Thiers - 17300 | 05 46 99 81 25 |
| ST FRANCOIS LA GUADELOUPE | CYNER-J | Rue Schoelcher - 97118 | 05 90 88 42 63 |
| STRASBOURG | CYNER-J | 9, rond-point de l'esplanade - 67000 | 03 88 45 07 26 |
| TOURS | CYNER-J | 21, rue Marceau - 37000 | 02 47 61 73 80 |
| VIENNE | CYNER-J | 25 bis, rue Joseph Brenier - 38200 | 04 74 53 55 63 |

**Vous êtes un professionnel** du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

**REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :**

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

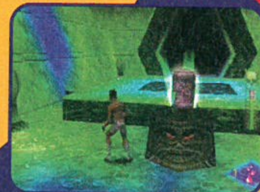
Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

## VIVEZ VOTRE PASSION

PSX
ASTERIX



PSX
AKUJI THE HEARTLESS



NINTENDO64
DUKE NUKEM ZERO HOUR



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J

EDITEUR . . . . . . . . . . . . SQUARESOFT
DISPO. EUROPE . . . . . NOËL 99 (PEUT-ÊTRE)

9/10

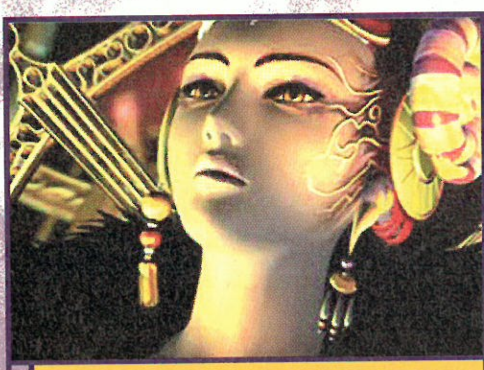


# Idéa, la sorcière mystérieuse

Vêtue d'un costume dont bon nombre de couturiers souhaiteraient être les créateurs, Idéa la sorcière est un personnage étrange et inaccessible qui, en fait, a très bien connu nos héros dans leur prime jeunesse. D'une beauté froide, le personnage exerce sur le joueur une certaine fascination à chacune de ses apparitions dans une séquence cinématique.



# FFVIII : une bombe graphique sur PlayStation



La superbe Idéa qui n'est pas si éloignée de Squall que cela...




Les angles de caméra peuvent désormais être réglés dans le menu des options. Une bonne nouvelle.

Une scène de torture qui rappelle Metal Gear Solid. Si on le souhaite on peut raconter des bobards, avec un peu de chance, le garde vous croira peut-être.







N'oublions pas que les monstres d'acier sont toujours sensibles à la foudre.

Le combat contre Idéa clôt en apothéose le premier CD.






Après les moogles et les chocobos, un nouvel animal mignon qui risque de finir en goodies : le Moomba.

# « Laguna, journaliste-guerrier »

Laguna est un personnage attachant, beaucoup plus humain que Squall, car il reconnaît ses faiblesses et possède une maladresse touchante. Il n'aime pas se battre, mais souhaite protéger les faibles et les innocents. Humaniste, il rêve de devenir journaliste et d'épouser une musicienne qu'il aidera à devenir célèbre. Malheureusement, son altruisme le prédestinera à une tout autre carrière.






Bigben INTERACTIVE

# JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

CHEAT WARE by Datel

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU http://www.datel.co.uk

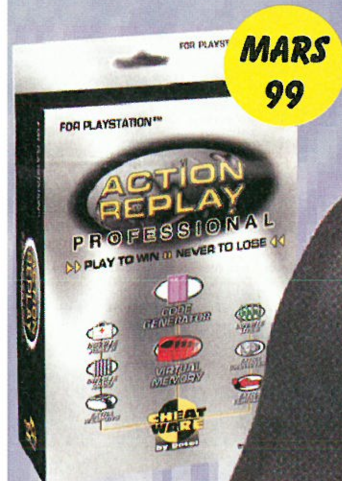
IL N'EXISTE QU'UN SEUL ACTION REPLAY!

L'OFFICIEL DE DATEL GAME PRODUCTS

# ACTION REPLAY PROFESSIONNEL™

UN NOUVEAU LOOK ! POUR PLUS DE PUISSANC

MARS 99







# NOUVEAU !

**L'ACTION REPLAY PROFESSIONNE ARRIVE EN MARS, ENCORE PLU PERFORMANT !! Il vous permet**

-**ENTIEREMENT EN FRANCAIS** AVEC LES **NOUVEAUX CODES** DES DERNIERS JEUX.
-D' explorer l' intégralité du jeu
-De vous guider à travers les niveaux cachés
-De vous aider à surmonter tous les obstacles
-De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de nivea ou de vie, les morceaux de musique secrets,...
-De vous protéger des nombreux pièges dans l' univers du j vidéo.

**AVEC EN PLUS:**

**MODE "FREEZE"** (gel de votre niveau)
Geler l' action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser astuces de l' Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l' action.

**Différentes possibilités :**
*Sélectionner parmi l' immense choix d' astuces préprogrammées
*Trouver, créer vos propres codes
*Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquenc vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux crées par les codes et les améliorateurs.

**GENERATEUR DE CODES**
L' Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique.
Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

**MEMOIRE VIRTUELLE**
Carte mémoire de 24 meg. (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux.
Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meill

DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NIVEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES






BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1

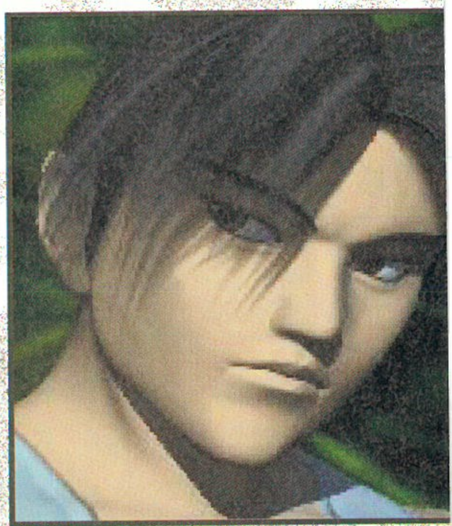
## Bloody Roar 2

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : Combat
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Variable
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMP. DE LA LANGUE : Inutile




# BLOODY ROAR 2

**Faute ! BR2, prévu initialement dans notre beau pays fin février, est finalement reporté de quelques mois. On sèche ses larmes de rage et on se reprend. Ce retard nous permet au moins de vous faire profiter d'un joli zoom...**









Voilà ce qu'on appelle mettre tout son cœur dans un seul coup.




Ce n'est pas flagrant sur la photo, mais, ici, c'est Stun qui fait profiter Yugo d'une prise meurtrière.

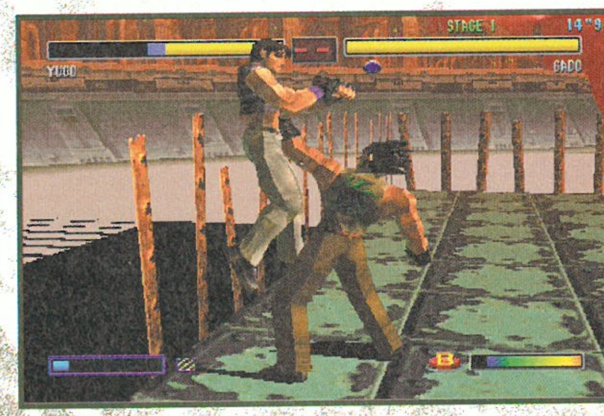






Ce qu'il y a de bien dans BR2, c'est qu'on sent parfaitement la puissance des coups.




Les voies qui amènent un jeu en import sont parfois impénétrables. Il ne reste plus alors qu'à savoir cultiver sa patience. La version japonaise de BR2 permet tout de même de nous faire une bonne opinion de la qualité du produit. Et rassurez-vous : celui-ci est bon. Nous vous avons déjà présenté BR2 de façon sommaire le mois dernier, mais on ne peut guère éviter ici quelques redites. Faites donc comme si vous n'aviez encore rien lu et laissez-vous imprégner par le parfum enivrant de la nouveauté... BR2 reprend 5 des personnages du premier épisode et nous fait profiter de quelques nouvelles têtes (voir encart « Le bestiaire »). Au final, on se retrouve avec un panel de 9 combattants (+ 2 cachés), ce qui paraîtra un peu léger, aux joueurs les plus exigeants. La question de savoir pourquoi la totalité des persos de BR1 n'a pas été retenue reste posée : manque de place sur le CD ? Sûrement pas. Envie de passer à la trappe des personnages jugés peu charismatiques ? C'est déjà plus vraisemblable. Reste que Greg le gorille ou la femme-sanglier étaient assez funs à jouer. Enfin, c'est comme ça et il faut savoir se contenter de ce qu'on

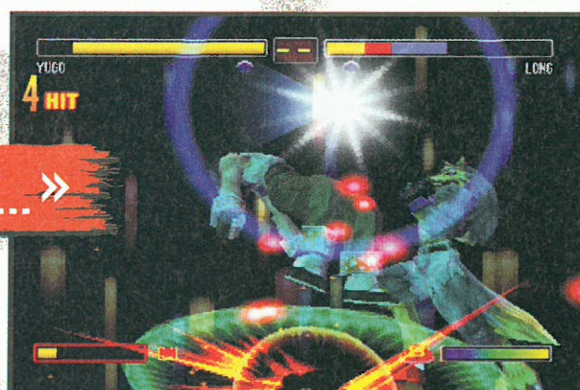
a. Pour mémoire, rappelons brièvement que BR2 est basé sur un concept original : celui de pouvoir incarner, l'espace d'un moment, un animal.

## « T'es ok, t'es bat... »

Le côté baston prend alors une nouvelle dimension. Vous transformer en animal ne se fait pas sur commande. Il faut, pour cela, que votre barre beast drive, au bas de l'écran, soit au moins en partie remplie. Un simple appui sur la touche O libère alors l'instinct de la bête qui sommeille en vous et vous accédez alors à tout un panel de nouvelles possibilités. La plus impressionnante de toutes est la super attaque qui, bien placée, violente l'adversaire au point de lui faire perdre jusqu'à la moitié de sa barre d'énergie. Sous des dehors bourrins, BR2 cache quelques subtilités. Il est vrai qu'il n'est pas aisé, dans un premier temps, de les découvrir, le dilettante préférant se raccrocher à quelques combos aisées et somme toute assez efficaces. Ceux qui passeront outre la facilité découvriront que BR2 autorise pas mal de choses. D'abord, il y a le système de garde. De base, sans toucher à rien, vous contrez les coups légers. Pour parer les coups puissants ou les casse-gardes, en revanche, il faut utiliser la garde forte (R1 ou direction arrière). Plus subtil, lorsque vous êtes en l'air, vous pouvez contrer un premier coup, mais sur le ou les suivants, votre garde est brisée. Il faut donc gérer de façon prudente les rétablissements en l'air contre les adversaires spécialisés dans les juggles combos. Du côté des esquives, trois options vous sont proposées : l'accroupissement (▼▼), la roulade (□ + ✕) et le pas de côté (▶ ou ◀ lorsqu'on se prend un coup en protection). Cette dernière option est la plus efficace car elle permet de contre-attaquer rapidement et prend souvent au dépourvu un adversaire qui continue son enchaînement sans pouvoir s'arrêter. Mais c'est aussi l'esquive la plus difficile à maîtriser. Il y a une justice.




Le sang a été édulcoré version rose transparent dans ce deuxième opus. La plupart des joueurs trouvent cela très dommage. Pas vous ?




Les effets de lumière sont gérés avec brio dans BR2. Ils ressortent d'autant mieux lorsque c'est une super attaque qui est lancée et que le décor devient entièrement noir.







## Combat bestial et explosions de lumière : un mix détonant

## Voir les ralentis et mourir !

### SUPERJENNY

Sky High Tempest : la super attaque de Jenny voit la femme chauve-souris emmener son adversaire dans les airs, le martelant de coups de pieds, avant de retomber de tout son poids sur le sol.



### SUPERBAKYU

La multiplication des flammes de l'enfer : Bakuryu fait dans le spectacle pyrotechnique haut de gamme, entourant son adversaire de flammes, avant de le transpercer de toute sa fureur inée.



### SUPER LONG

Force brute dans toute sa splendeur, Long fait dans le bulldozer surpuissant et martèle son adversaire jusqu'à le scotcher sur le mur. Eclairs lumineux de circonstance.



# Bloody Roar 2

## Le bestiaire

Petit passage en revue des personnages présents dans BR2 :

1) YUGO (LOUP). Perso rapide, classieux et aux dents acérées, il se partage le titre de combattant le plus demandé avec Long.

2) ALICE (LAPIN). Sous l'apparence d'une petite fille fragile, Alice joue les pom-pom girl survoltées et se révèle meurtrière sous sa forme de bondissant lapin.

3) LONG (TIGRE). Incarnant la férocité et la majesté du tigre, il est un personnage puissant affectionné par la plupart des joueurs.

4) URIKO (CHAT). Uriko a un air timide et désemparé. Elle se bat également de façon assez désordonnée. Cela ne l'empêche pas de savoir diablement bien griffer.

5) BAKURYU (TAUPE). Un air de Gavroche et un gros avantage pour Bakuryu : la téléportation. Certes moins classieux qu'un Yugo ou un Long, il n'en est pas moins très efficace.

6) MARVEL (LÉOPARD). Sans doute le plus réussi des nouveaux personnages (au niveau de l'apparence tout au moins), Marvel n'a pas à rougir face au tigre ou au lion du jeu.

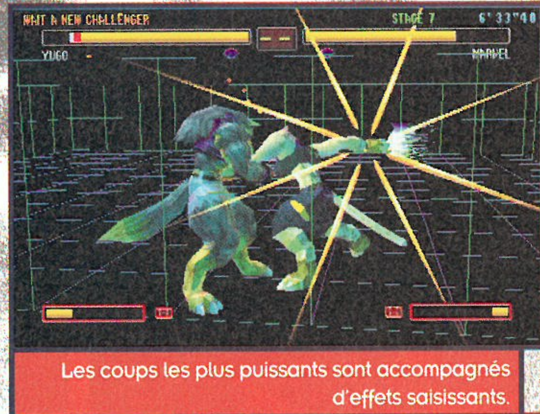
7) BUSUZIMA (CAMÉLÉON). Original et déstabilisant, Busuzima est capable d'allonger démesurément sa langue ou encore de se rendre invisible.

8) JENNY (CHAUVE-SOURIS). Effectivement très vamp, Jenny possède un jeu de jambes hors du commun et joue les batwoman sans complexe. Une tueuse qui aime le sang.

9) STUN (INSECTE). Aussi chelou que Busuzima, Stun a des allures de momie rappeuse. Spécialisé dans les projections, il fait quelque peu penser au Greg original de BR1.

10) GADO (LION). Il fait ici office de boss. Grand et puissant, il incarne avec majesté la force léonine et toise sans complexe les autres personnages du jeu.

11) SHEN LONG (TIGRE). Copie quasi conforme du Long original, Shen Long se distingue par quelques rares coups inédits. Un perso peu intéressant.

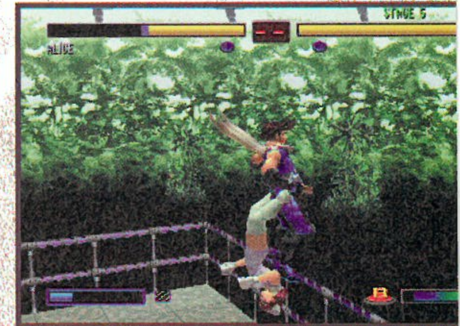


Les coups les plus puissants sont accompagnés d'effets saisissants.













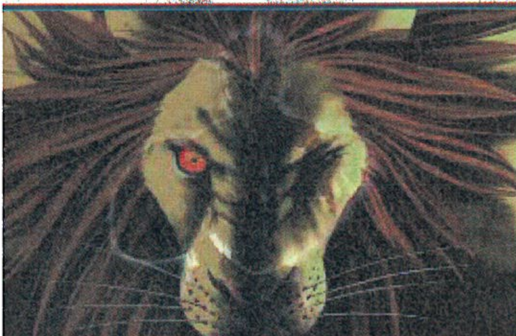








Jenny s'amuse beaucoup à planter ses talons aiguilles dans la peau de ses adversaires. C'est son côté SM qui ressort.





Jenny amorce ici sa transformation en chauve-souris. L'espace d'une seconde, une aura la protège et lui permet de repousser Uriko.

EDITEUR ........................ HUDSON

DISPO. EUROPE ............. AVRIL/MAI 99

8/10

# Peut mieux faire ?

BR2 est la digne suite de son aîné. On pourra reprocher son manque d'innovations global, certes, mais le plaisir de jeu reste intact et la qualité de réalisation laisse admiratif. Entièrement en haute résolution, BR2 est un véritable plaisir pour les yeux. Les combats, vifs et percutants, ont un côté Dragon Ball assez jouissif. Ici, tout va très vite, très fort et il n'est pas rare que certains combats à sens unique ne durent que quelques secondes, laissant le vaincu hagard mais désireux de prendre immédiatement sa revanche. On regrettera les angles de caméra parfois mal choisis (notamment lors des finish) et la quasi absence de sang, pourtant très apprécié dans le premier opus. BR2 est un jeu à deux vitesses. Beau et impressionnant, il plaira à tous ceux qui aiment s'essayer à ce genre glorieux qu'est la baston, pour le plaisir des yeux et celui des cris de rage partagés. Et puis au-delà, tous ceux qui, un peu plus amoureux de technique, voudront essayer quelques juggles bien sentis ou s'amuser à placer des super pour le fun auront également de quoi faire. Un jeu excellent, au final, qui mérite de toucher un large public. Vivement – enfin – sa sortie en France.

Chris, Cancer ascendant Capricorne




Les angles de caméra automatiques ne font pas toujours honneur à la qualité de certains finish. Dommage.





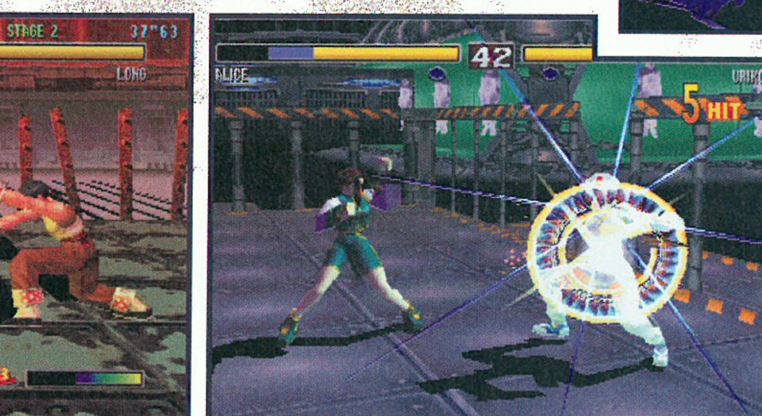


Le souffle dégagé par la transformation en animal (non visible sur la photo, je vous l'accorde), stoppe net les ardeurs de tout adversaire.










## Laissez s'exprimer l'animal qui est en vous

Certains coups violents font passer l'adversaire malchanceux au travers des barrières qui entourent certains rings.







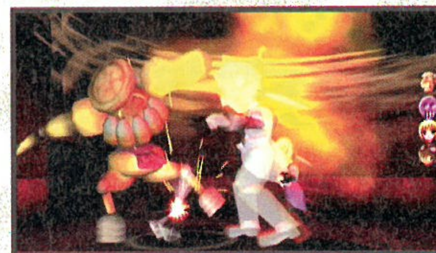


## Shinkisekai Evolution

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Donjon/RPG
SAUVEGARDES : Oui (8 blocs)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
CONTINUES : Illimités
DIFFICULTÉ : Moyenne
SPÉCIAL : -
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Appréciable

PlayStation

# SHINKISEKAI EVOLUTION



**Pour son premier RPG sur Dreamcast, Sega confie le tout à Sting qui, malheureusement, commet une erreur de débutant.**

T Ah, Evolution ! Voilà bien un jeu que nombre de fans espéraient. Premier RPG de la console la plus puissante du monde, Evolution en est devenu une curiosité autant technique que ludique. En d'autres termes, il était véritablement attendu au tournant. Malheureusement, le titre de Sting paraît avoir eu les épaules un peu frêles pour soutenir tout le poids du genre RPG sur Dreamcast. Actuellement, seul Climax Landers pourrait revendiquer le titre de véritable jeu de rôles sur cette machine. Mais il faudra encore patienter. Car, pour l'heure, Evolution déçoit un tantinet par sa légèreté et sa durée de vie plus que limitée. Le jeu commence chez les Launcher, une grande famille d'aventuriers. Le fils unique, Mag, et son majordome Gre vivent depuis trois ans en compagnie d'une jeune fille nommée Linear. Cette dernière, plutôt réservée, possède d'étranges dons. Elle est arrivée un beau matin dans cette famille, accompagnée d'une lettre du père de Mag. En substance, cette missive disait : « Cette jeune fille se nomme Linear. Occupe-toi d'elle jusqu'à mon retour ». Mais le père de Mag n'est jamais revenu. Aujourd'hui, Mag, devenu un grand garçon, décide de partir à l'aventure pour le retrouver...




Entre chaque donjon, un petit intermède scénaristique fait avancer l'histoire. Rassurez-vous c'est assez enfantin pour tout comprendre sans besoin de connaitre le japonais.

Une 3D simple mais soignée qui semble donner vie aux personnages.







## Petit problème de suivi

Annoncé comme plutôt classique, Evolution ne se révèle être qu'un Dungeon/RPG à la



sauce Grandia (jeunes enfants partant à l'aventure dans un monde fantastique tendance Jules Vernes) où le joueur ne fait qu'enchaîner les donjons. Passée la première découverte, on s'inscrit bien gentiment à la « Society » pour y découvrir les aventures proposées, on recrute des compagnons de route et c'est parti... 10h53. Je regarde à nouveau. Oui, c'est le temps qu'il m'a fallu pour finir ce jeu. 6 donjons, un dernier niveau dans un bateau et hop. Ce n'est certes pas sans rappeler un certain Arc The Lad sur PlayStation et ses scandaleuses 7 heures de jeu, je vous l'accorde. Mais bon, il y a comme un sentiment d'inachevé tout de même. Techniquement, Evolution est assez impressionnant et c'est à un véritable petit dessin animé digne de Toy Story auquel vous allez pouvoir jouer. Mais, après l'étonnement devant la beauté graphique et les recherches d'objets rigolos, l'intérêt s'essouffle finalement assez rapidement. Sega a encore voulu sortir son produit trop tôt...

Greg



Les intérieurs sont détaillés et magnifiques.




## Un RPG étonnamment court !

Les ours de la montagne de glace sont parmi les ennemis les plus redoutables que le joueur rencontrera. Paralysie, attaque surpuissante et grande résistance en font des adversaires dangereux.

Le jeu se résume malheureusement trop souvent à courir dans des couloirs interminables.







La plupart des sorts se lancent sur une ligne complète. Il faut donc, autant que faire se peut, laisser ses personnages sur la même ligne pour en profiter pleinement.

Après avoir marché sur cette dalle, Mag et ses amis se rendront compte que les monstres sont devenus beaucoup plus agressifs. Un des nombreux pièges disponibles dans le soft.

## Chain Gun la capricieuse

Fille de la famille rivale des Launcher, Chain Gun possède un caractère de cochon et est secrètement amoureuse du héros. Son psy-frame est une gigantesque épée autopropulsée qu'elle porte dans le dos. Pour l'engager dans votre troupe, vous devrez aller la voir dans l'autocar.







## Shinkisekai Evolution

# Evolution démarre bien, mais finit par s'essouffler

## Gre Nade, très précieux majordome

S'occupant du jeune Mag depuis sa naissance, Gre Nade (habile jeu de mot, le titre en est truffé) est le seul personnage avec Linear à ne pas utiliser de psy-frame. Il se bat donc avec un fusil de chasse, possède quelques bases d'arts martiaux et surtout des talents culinaires. Il aime, en effet, servir aux monstres de petits plats qui empoisonnent ou rendent aveugle.

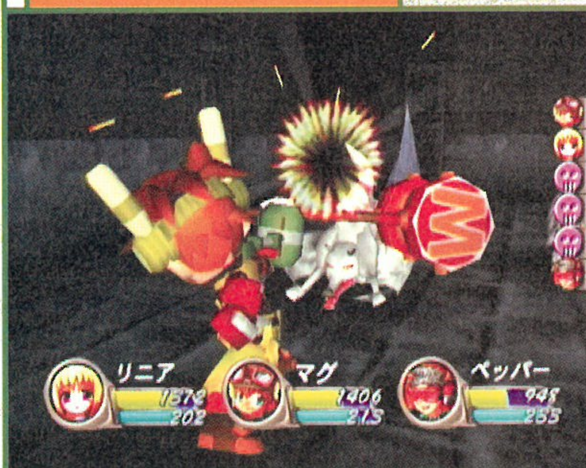









Durant le jeu, vous trouverez de nouvelles options pour vos psy-frames. Ici, Mag s'est équipé avec un marteau plutôt efficace.



La très banale carte qui symbolise vos voyages en avion jusqu'à votre point d'aventure.







Le magasin d'items est surtout là pour racheter les objets inutiles que vous aurez amassés lors d'une quête.






## Linear Canon, jeune fille effarouchée

Mystérieuse et timide, la jeune Linear n'utilise pas de psy-frame, est assez fragile, et se bat avec une poêle à frire. Mais à quoi sert-elle donc ? Eh bien, grâce à ses dons, c'est une soigneuse de génie qui possède aussi un grand nombre de magies de support, comme la protection ou l'augmentation de la force.



EDITEUR . . . . . . . . . . STING/SEGA
DISPO. EUROPE . . . . . RÉGRESSION

5/10



Voici le bureau de Society, qui vous envoie à l'aventure dans divers niveaux pour que vous lui rameniez des reliques.



La très mignonne Linear possède une armada de sorts destinés à vous rendre la vie douce. Soins, antipoison, classique quoi...

A ne pas oublier : les cercles verts qui vous permettent de sauvegarder votre progression.



## Pepper Box, allumeuse farouche

Dotée d'un physique plutôt flatteur et des airs de jeune fille glamour, cette utilisatrice de psy-frame à forme de canon est, à mon goût, le personnage le plus intéressant parmi les compagnons qui vous sont proposés. Elles possède de nombreuses attaques dont les tirs de grenades fumigènes capables de faire disparaître un groupe d'ennemis entier.

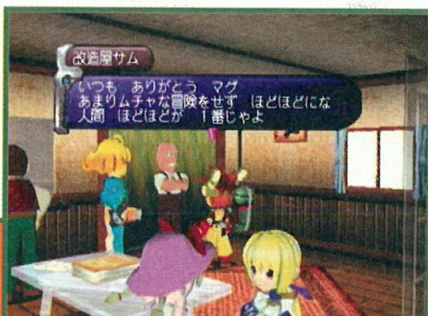







Un sort de glace pris de plein fouet.






Le mécanicien permettra aux usagers de psy-frame de rendre leurs armes plus performantes

## Dive Punch, attaque mortelle

Voici une des incroyables attaques que possède Mag. Utilisant son psy-frame en forme de bras mécanique, il s'élance dans les airs, poing en avant, et retombe sur le sol qu'il fait éclater, balayant tous les ennemis présents à l'écran. Une technique efficace et pas si gourmande que cela en TP.









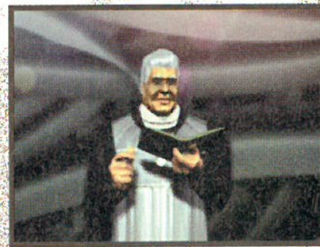


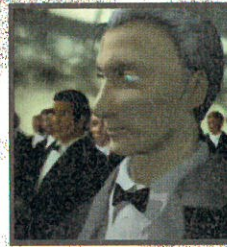
## Deep Freeze

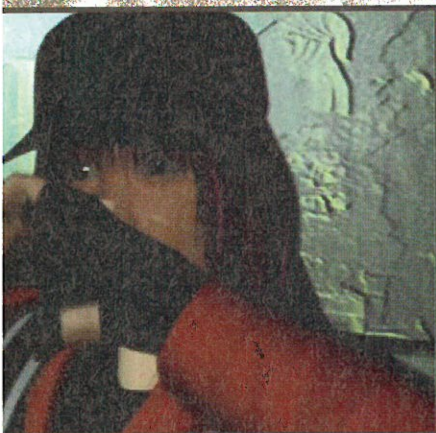
NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Action Shoot
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : difficile
SPÉCIAL : Compatible Dual Shock
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPRÉHENSION : Appréciable




# DEEP FREEZE







Le vice-président a une tête de musaraigne.




La visée automatique est indiquée par l'apparition d'un carré blanc autour de la cible sélectionnée.



**A trop vouloir pomper Metal Gear Solid et autre Resident Evil, on en arrive à une soupe indigeste.**

Certaines pièces vous sont montrées dans leur ensemble.





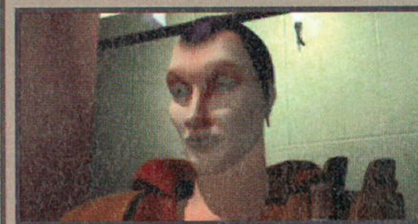





Terroriste international au look carrément minables, Phobos dirige d'une main de ringard le groupe terroriste Ephaïstos. Comme il souhaite être écouté, il décide de prendre en otage le vice-président américain et sa fille, lors du mariage de cette dernière, le tout au dernier étage d'une tour infernale. Le joueur incarne Jack Wired, chef des ANTS (Anti Terrorist System) à qui l'on a confié la mission de récupérer le vice-président. Et, à partir de là, tout est dit. Le joueur sélectionne son partenaire parmi une galerie de personnages aux diverses spécialités, dont la mitrailleuse et les explosifs, puis part à l'assaut du building rempli de hors-la-loi. A la manière d'un Resident Evil, les 2 personnages se déplacent dans un univers fixe aux changements de caméra décidés par la position du protagoniste. Votre partenaire, un peu benêt, attendra vos ordres simples (attaque, protection, pouvoir spécial) et se contentera de vous suivre gentiment. Une fois encore, comme dans Resident Evil, il faudra se balader un peu partout, pour trouver la clé qui ouvrira la porte de la salle où se trouve etc., etc. Bien entendu, le building sécurisé, d'autres missions de recherche de terroristes s'offriront à vous. Dans les égouts de la ville, dans un aéroport et autres lieux qu'affectionne le cinéma d'action américain.

## Le jeu perdu

Plat typique du Nord-Est de la France, le pain perdu consiste en un gâteau fait de restes de pain sec et de fruits confits. Délicieux et nourrissant, le pain perdu est l'un des plats qui ne font pas regretter d'avoir laissé sécher le petit morceau de baguette de la veille sur le coin de la table. Deep



Freeze : produit typique des petites boîtes de jeux vidéo qui ne possèdent pas de structures assez importantes pour se lancer dans des super-productions, consiste en un produit bâtard fait de restes de hits et de fruits confits. Fade et buggé, il fait partie de ces jeux qui nous font regretter que certains d'entre eux sortent dans le commerce sans être testés jusqu'au bout. Au départ, Deep Freeze est un produit original et amusant, auquel on pardonne les premiers défauts (absence de musique, maniabilité étrange). Mais, par la suite, les parties aidant, on se rend compte que les ennemis apparaissent comme par enchantement, que les personnages restent coincés dans le décor et enfin que la jouabilité carrément mal étudiée achève ce titre qui provoquera ennui et énervement auprès de ses éventuels acheteurs.

Greg

EDITEUR .......................... SAMMY

DISPO. EUROPE ...... SAMMY, UN FANTÔME !

4/10



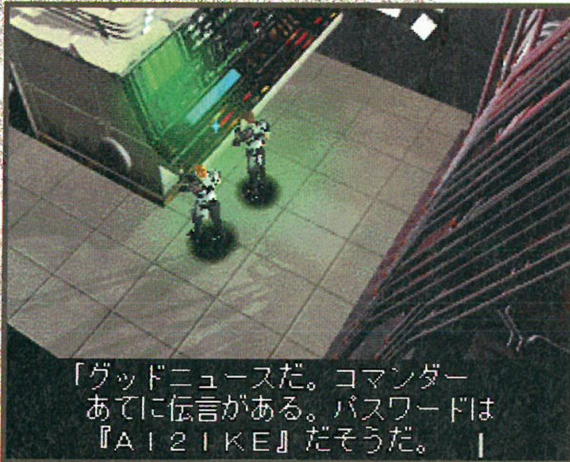

Ecoutez bien les ordres. Ils sont précieux.




Grâce à la visée automatique, vous pouvez descendre les ennemis de très loin.

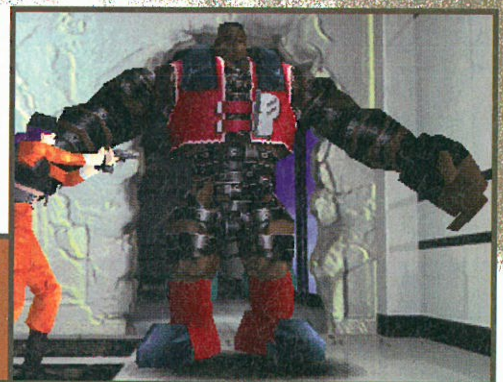
## Deep Freeze n'a de profond que l'ennui




Pour actionner les panneaux solaires, le joueur devra obtenir la clé de la remise informatique.

Un premier boss énorme et ridicule qui a vu Barett de FFVII d'un peu trop près.












En faisant exploser ces tonneaux, le joueur se débarrassera d'ennemis collants.







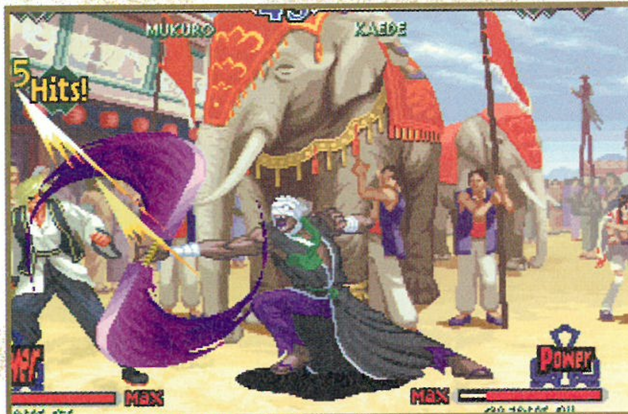
Un des gros problèmes du jeu : il est pratiquement impossible de viser à une hauteur différente.

| The Last Blade 2 | |
|---|---|
| NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 | CONTINUE : 4 |
| GENRE : Baston raide | DIFFICULTÉ : difficile |
| SAUVEGARDES : Non | SPÉCIAL : - |
| NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4 | EXISTE SUR : Arcade, Neo CD |
| COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Inutile | |

NEO GEO

# THE LAST BLADE 2







Yuki maîtrise toujours aussi bien l'élément de la glace.




**Pour le dernier (?) jeu de la Neo Geo, SNK livre un produit superbe mais difficile à prendre en main.**




Une nouvelle attaque pour Akari qui peut interdire à l'adversaire d'utiliser ses coups spéciaux pour un court instant.




Les coups en contre sont de plus en plus efficaces, ce qui privilégie encore plus la politique de non-agressivité et d'attentisme.










La maison incendiée fait partie des plus beaux décors jamais créés pour un jeu de combats.

Sorti l'an dernier avec beaucoup de succès, Last Blade était un jeu de combats au sabre, très réussi et qui parvenait à faire oublier le célèbre Samourai Shodown. Ce qui n'était pas forcément évident. Et si vous vous souvenez bien, l'avantage qu'avait Last Blade à l'époque, c'est qu'il était très facile à prendre en main, dynamique et violent. Eh bien il semblerait que SNK ait oublié tous ces éléments pour cette suite qui se révèle assez déconcertante. Pour commencer, le joueur se retrouve avec les mêmes options que dans le volet précédent mais, contrairement à ce dernier, elles ne donnent pas le même plaisir ludique. On a beau prendre le mode speed plutôt que le mode power, les enchaînements ne se font plus assez naturellement. Disons que, jusqu'à présent, le jeu bénéficiait d'une jouabilité légèrement à la Real Bout, où l'on pouvait enchaîner de manière anarchique. Désormais, les enchaînements ne sont plus instinctifs mais à apprendre par coeur, comme dans un King of Fighters.

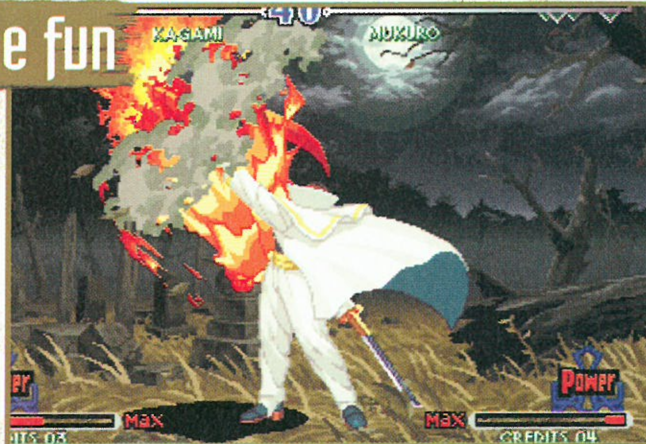
EDITEUR ........................ SNK
DISPO. EUROPE .................. EUH...

7/10

## Réalisme plutôt que fun

Si le soft avait des enchaînements à apprendre et une dynamique de jeu à la KoF, tout irait bien. Mais en plus d'avoir des enchaînements moins évidents, il manque d'une certaine fluidité dans les combats, ces derniers ne se déroulant pas toujours avec naturel. Pour résumer, les actions des joueurs sont généralement cassées par un manque de possibilités d'enchaînements libres. Et c'est bien dommage, car les graphismes somptueux et l'animation sans faille des personnages étaient là. Mais le plaisir de jouer importe avant tout. Même si, seul, le joueur prendra son pied à contrer la console (la politique d'attentisme est désormais payante), à deux, le jeu n'est plus aussi fun qu'avant. De plus, lors des impacts, il n'y a plus de sang, ce qui diminue pas mal l'enthousiasme du joueur qui frappe l'adversaire, disons-le, tout net. Un titre pour les puristes de la technique et pour eux seuls.

Greg




Le boss du premier volet est désormais sélectionnable dès le début du jeu.







**Last Blade 2 s'oriente vers un public élitiste de techniciens**




Akari dispose de coups toujours aussi impressionnants que farfelus.
















Setsuna, nouveau personnage ténébreux et tourmenté, n'est pas sans rappeler Iori de King of Fighters.



## Smash Brothers

| | |
|---|---|
| NBRE DE JOUEURS : 1 à 4 | CONTINUE : Illimités |
| GENRE : Baston pour petits | DIFFICULTE : Facile |
| SAUVEGARDES : Oui (cartouche) | SPECIAL : Compatible Rumble Pack |
| NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4 | EXISTE SUR : Rien d'autre |
| COMPREHENSION DE LA LANGUE : Inutile | |




# SMASH BROTHERS



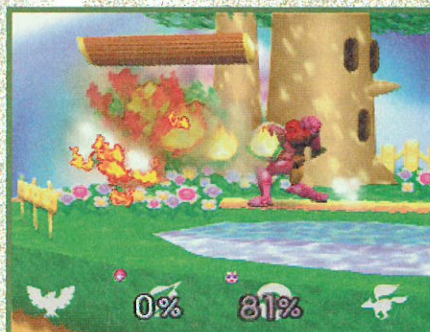

Le mode un joueur vous propose diverses épreuves. Ici, il faudra balancer 18 Yoshis hors de l'écran. Comme ils sont très bêtes, vous n'aurez qu'à les tirer de loin pour les faire tomber.




Metal Mario est un boss de mi-niveau. Très lourd, il sera difficile de le propulser sans un item adéquat, genre bombe.




En mode solo, la console vous adjoindra 2 alliés, pour combattre un Donkey Kong gigantesque.




59:17
98%
48%
57%




On peut attendre au bord de l'écran et se dégager au dernier moment, pour que l'agresseur qui vous poussait se retrouve dans le vide à votre place.

**Après ses succès, Pokemon et Zelda, Nintendo tente maintenant sa chance auprès des fans d'arcade, avec de la baston délire !**




Seul, vous aurez, entre certains niveaux, quelques petits stages bonus où vous devrez remplir des missions comme casser des cibles ou sauter sur des plates-formes.

Lorsque SNK ou Capcom annonce un jeu de combats mêlant divers héros venus de plusieurs jeux différents, on applaudit en attendant l'événement qui sera, à n'en pas douter, fantastique. Mais lorsque c'est Nintendo qui annonce un jeu de combats mignonnet avec Mario et Kirby en vedette, le doute est permis. Les règles de Smash Brothers sont simples : mettre l'ennemi (ou les ennemis) hors d'état de nuire, en les balançant avec violence hors de l'écran de jeu. Jouable jusqu'à quatre simultanément (même tableau), le jeu propose un système différent de celui des jeux de combats traditionnels. A la place de la barre de vie, chaque joueur possède un pourcentage à zéro. A chaque coup encaissé, ce pourcentage augmente. Il représente les chances du malheureux éjecté de revenir dans l'arène. Donc, il faut entrer dans la mêlée, frapper comme un fou, puis se mettre à saisir et balancer tout le monde. Mais ce ne sera pas facile, puisque les autres aussi ont pour but de vous mettre dehors ! A plusieurs, il est possible de jouer en équipe, mais, malgré cet amusant avantage, le jeu n'est pas aussi fédérateur qu'un Bomberman ou Mario Kart.

EDITEUR . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . NINTENDO
DISPO. EUROPE . . . . . SECOND TRIMESTRE 99

5/10

## Nintendo n'est pas Capcom...

Et effectivement, après plusieurs parties, le joueur reste dubitatif. Au départ, on se dit que le jeu est un peu confus, parce qu'on ne comprend pas tout et qu'avec de la pratique, la légendaire jouabilité Nintendo va faire son apparition. Et puis le temps passe et on continue à appuyer sur les boutons, pour mettre l'ennemi dehors, sans vraiment trop réfléchir. Plus qu'un jeu de baston, on a là un produit assez confus qui demande au joueur de se déplacer souvent et d'être assez répétitif dans ses actions. En solo, on n'est pas mieux loti, puisqu'il suffit de balancer les ennemis à répétition, pour qu'au bout d'un certain temps la console abandonne et vous laisse gagner le match. Petit plus du jeu : des objets surgissent aléatoirement, comme des bombes, des épées ou des fusils laser, pour mettre un peu de piment. Mais cela ne suffit pas.Techniquement pas mal, malgré quelques ralentissements à plusieurs, Smash Brothers est un jeu amusant pour les tout petits ou les mauvais joueurs (genre mamie), mais très décevant de la part de Nintendo.

Greg



Fox a la désagréable habitude de tirer les ennemis au laser de très loin. Parfait pour les fourbes.



Captain Falcon, de F-Zero, est l'un des 4 personnages cachés du jeu.



Utiliser une bombe en mêlée n'est pas recommandé, car ça rend l'action confuse et vous risquez de sauter avec les autres.

## Nintendo manque d'expérience dans la baston



Parmi les items disponibles dans le jeu, l'éventail est l'un des plus efficaces, car il permet de balancer les ennemis assez loin.






Le dernier boss du mode un joueur est une grosse main qu'il faudra combattre comme dans un jeu de bastons classique, puisqu'elle possède des points de vie.

Purin (un personnage caché, à prononcer Poulinne) est un Pocket Monster qui a la capacité d'endormir ses adversaires.






Lorsque vous faites la pause, il est possible de regarder son personnage sous tous les angles.

8 personnages disponibles plus 4 cachés. Un peu léger, non ?



# Toutes les sorties japonaises et US

**ontrairement au mois dernier, ce numéro de Joypad t fourni au niveau des sorties import. Je dirai même us : il n'y a presque que des hits ! Sega Rally 2 (DC), nal Fantasy VIII (PS) et autres Bloody Roar 2 (PS), sont pour nous procurer des nuits blanches. Bien sûr, dans lot, les brebis galeuses sont encore trop nombreuses. r cette belle page de Zapping Japon, vous pouvez ailleurs vous en apercevoir. En tout cas, quoiqu'il arrive, us saurez tout, tout, tout sur les jeux étrangers !**



## Circadia

Après Parappa, Lammy (dans ce numéro) et la série des Yaru Dora (voir les zappings Japon des mois précédents), Sony continue à produire des jeux faciles d'accès et plutôt destinés aux filles. Jeu d'aventure avec quelques combats à la sauce RPG, Circadia met en place un scénario intéressant et un principe de recherche d'alliés original. Car, si par malheur, vous vous débrouillez mal, certains de vos amis deviendront vos adversaires. Mais, à part ça, ce ne sont que des images qui défilent gentiment, comme dans July. Rien de neuf donc.

Greg




2/10
EDITEUR : SONY
SORTIE EUROPÉENNE : SIRE, QU'A DIANE ?
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE



## Sengoku Turb



Difficile de faire plus linéaire que Sengoku Turb, ou alors on a affaire à la carrière d'un fonctionnaire. Le joueur dirige Jino-chan dans un univers débile où les petits hommes-chats sont en guerre contre l'armée des hommes-biches. Se réclamant de la grande famille des action-RPG, Sengoku Turb propose au joueur de se balader de région en région par un menu. Une fois dans une région, il faut tuer tout le monde. Puis on passe à la suivante. Une fois tout un département assaini, vous avez une séquence d'avancée scénaristique complètement absurde. Graphiquement très original, le jeu se révèle malheureusement trop linéaire pour intéresser quiconque.

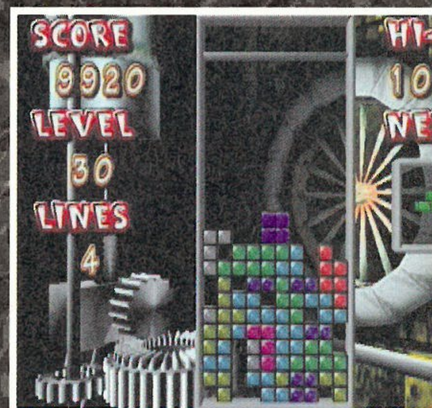
Greg



2/10
EDITEUR : NEC
SORTIE EUROPÉENNE : TU T'ES FAIT ENTUBER
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



## Tetris 4D




Vous connaissez tous Tetris ? Ah, ça m'ennuie pas mal car, en tant que pigiste le plus gratteur du monde, je voulais gagner un peu plus de fric en vous tapant dans le détail les règles et toutes les subtilités de ce jeu qu'on connaît depuis 10 ans déjà sur Game Boy. Mais bon, vu que je suis un journaliste intègre, je me passerai des divers effets de style visant à vous narrer de manière détournée l'essence même du soft représentée par ces formes géométriques parfaites constituées de quatre carrés chacune qui tombent du plafond et qu'il faut faire disparaître en les alignant de manière uniforme. Petite nouveauté de la version Dreamcast, on peut jouer à 4. Mais vu la qualité graphique et le prix du titre sur une console à 2 500 francs, c'est faussement populiste, je trouve.

Greg

2/10
EDITEUR : BULLET-PROOF
SORTIE EUROPÉENNE : 4E DIMENSION... TINLINLINLIN !
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

# Toutes les sorties du mois passées au crible

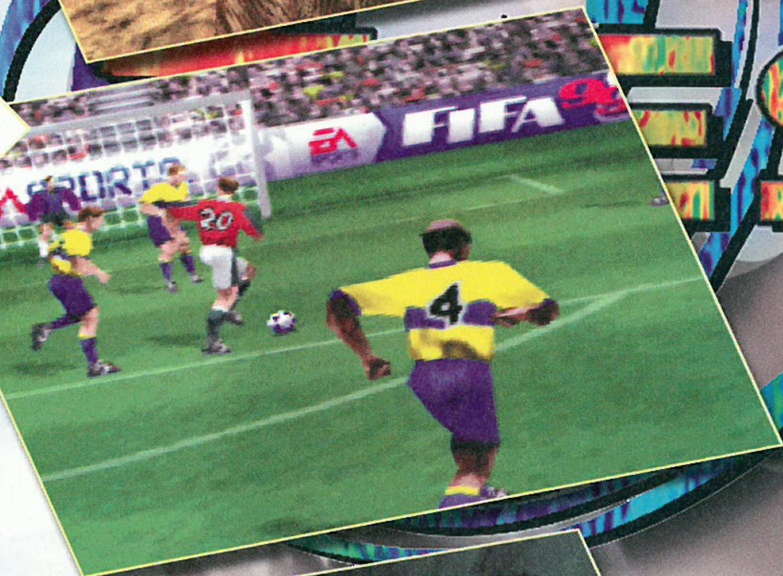



1001 pattes
A Bug's Life






FIFA 99







Metal Gear Solid



Nous, depuis quelques temps, on a trois mots à la bouche et pas n'importe lesquels : Metal, Gear et Solid. Le chef-d'oeuvre d'Hideo Kojima est enfin disponible. Un grand moment de jeu vidéo intégralement en français et surtout (c'est le plus important) très éloigné des productions « grand public » auxquelles les éditeurs européens nous habituent un peu trop systématiquement depuis plusieurs mois. Et puis ce n'est pas tous les jours qu'on entend des héros de jeu vidéo s'exprimer comme la mère Denis ! Du coup, le reste de l'actualité, pourtant hétéroclite, passe un peu inaperçu. Entre incarner un commando des forces spéciales armé jusqu'aux dents et une fourmi qui balance des glands, le choix est vite fait, non ? Mais le mois de mars, c'est aussi le grand retour de Zelda... sur Game Boy Color, cette fois ! Un autre monument de l'univers vidéo-ludique qui n'a rien perdu de sa superbe, malgré son âge et ses 56 couleurs ! Gollum !!! Coupe ta musique de croque-mort, j'arrive pas à bosser !!!




# Metal Gear Solid

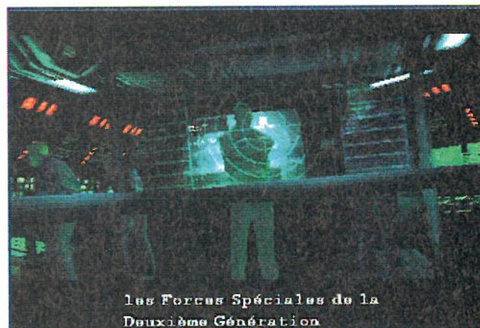
EDITEUR............ KONAMI GENRE........... ACTION/INFILTRATION

**Après des mois d'attente, votre patience va enfin être récompensée ! Metal Gear Solid débarque enfin en version officielle. Un jeu fabuleux quelque peu gâché par de fichus doublages français particulièrement insipides.**

PLAYSTATION

Pour la seconde fois, la série des Metal Gear révolutionne le monde des jeux vidéo. Après la 2D hésitante de la version MSX parue en 1987, l'équipe d'Hideo Kojima a réussi une véritable prouesse pour cette mouture PlayStation transcendant la création originale. Pourtant, en douze ans, si l'esthétisme a bénéficié d'un bond technologique incroyable, dans le fond la recette du succès reste identique. Vous incarnez Solid Snake un ancien membre des Fox Hound devant s'infiltrer dans une base militaire tenue par des terroristes. Pas la peine de foncer bêtement dans le tas, seuls votre discrétion et vos réflexes vous permettront de progresser. L'intitulé de votre mission est clair : libérer Donald Anderson et Kenneth Baker détenus en otage, mais surtout éviter que les terroristes se servent des ogives nucléaires tombées entre leurs mains. Afin de renforcer l'action, bon nombre d'éléments aussi imprévisibles que primordiaux vont venir se greffer sur cette trame scénaristique élémentaire. L'intrigue connaît ainsi de fréquents rebondissements présentés lors de séquences en 3D temps réel à la mise en scène dynamique digne des réalisations hollywoodiennes. Tout ceci contribue à rendre votre aventure intense et oppressante. Rapidement l'immersion devient totale tant les environnements semblent réalistes, les actions crédibles et la jouabilité intuitive. Pas le moindre temps mort. Les différentes actions se renouvellent constamment passant d'un passage de sniper, à une séquence en rappel, sans oublier les affrontements tactiques parfois anthologiques face aux membres des terroristes (notamment celui de Psycho Mantis). Un souci du détail permanent a animé les développeurs et c'est ce qui rend ce produit hors normes. Toutefois même si l'aventure s'avère haletante, Metal Gear Solid pèche quelque peu par deux aspects : sa durée de vie (une dizaine d'heures de jeu seulement) et ses doublages en français apocalyptiques ! Pourtant malgré ces défauts, le soft demeure incroyable, profond et véritablement novateur. Un indispensable pour les possesseurs de PlayStation, d'accord ?







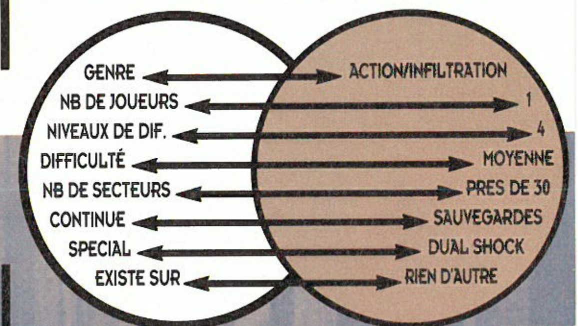
Metal Gear Solid




Les angles de vue sont toujours idéalement placés et renforcent l'intensité des actions.



## fiche technique



| | |
|---|---|
| GENRE | ACTION/INFILTRATION |
| NB DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIF. | 4 |
| DIFFICULTÉ | MOYENNE |
| NB DE SECTEURS | PRES DE 30 |
| CONTINUE | SAUVEGARDES |
| SPECIAL | DUAL SHOCK |
| EXISTE SUR | RIEN D'AUTRE |



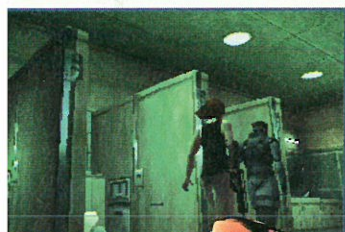

Les tanks de cette salle sont placés sous haute surveillance.

Les situations s'avèrent parfois désespérées.









Ne vous laissez pas charmer par l'horrible Psycho Mantis et ses mystérieux pouvoirs.




## Face à Tenchu

Bien que radicalement différents dans la forme, Metal Gear Solid et Tenchu sont tous deux précurseurs d'un genre inédit sur PlayStation : l'action/infiltration. S'illustrant par une ambiance unique et engendrant des émotions incomparables, ils constituent l'avant-garde du jeu vidéo nouvelle génération. Lors de ce duel, Tenchu n'apparaît pas ridicule face au géant de Konami. Première à avoir vu le jour, la « simulation de ninja » pèche par sa réalisation technique hésitante et son manque de profondeur. Pourtant l'atmosphère qui émane de Tenchu est sans pareille, certains allant même jusqu'à la considérer comme plus envoûtante que celle de MGS car moins froide ! Bref, si Metal Gear Solid sort vainqueur de la confrontation, Tenchu le talonne ! Des achats complémentaires.





# Metal Gear Solid sort la PlayStation de sa torpeur actuelle




Vous devrez vous servir de toutes vos compétences, en l'occurrence la plongée, afin de vous sortir des griffes de vos adversaires.

## Le pack de survie




Attention il n'y en aura pas pour tout le monde ! À l'occasion de la sortie de son jeu phare, Konami va éditer une série limitée à 10 000 exemplaires nommée avec grâce et délicatesse : le Metal Gear Solid Premium Pack. À l'intérieur de la somptueuse boîte argentée se dissimulent pas mal de goodies des plus sympathiques. Outre quelques cartes postales, une série d'autocollants et une plaque d'identification militaire, les acheteurs privilégiés découvriront un CD audio de 21 plages comprenant la quasi intégralité des musiques du jeu, un poster grand format ainsi qu'un zoli T-shirt et... une démo jouable de Silent Hill, le futur gros titre d'épouvante de Konami ! Eh bien, la bande de sacrés petits veinards qui seront les plus prompts à se procurer ce pack d'exception n'auront aucune raison de se sentir floués. Reste à savoir de quelle manière les packs en question seront distribués sur le territoire car 10 000 exemplaires c'est peu, très peu ! Une fois de plus les habitants des grosses agglomérations devraient être avantagés.












## Rétrospective



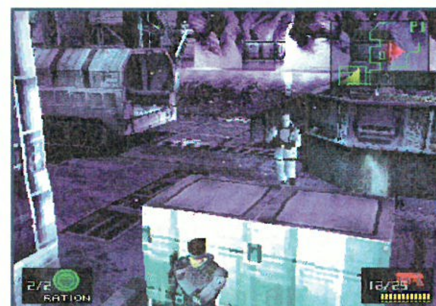

### Metal Gear

La plupart d'entre vous vont découvrir la série des Metal Gear pour la première fois. Et pourtant il s'agit bel et bien d'une série dont cet épisode constitue le véritable troisième opus (si on oublie le pauvre Snake's Revenge auquel n'a pas collaboré Hideo Kojima). Pour assister à la naissance de Metal Gear premier du nom, il est nécessaire de faire un bond de 12 ans dans le passé. C'est en effet en 1987, sur MSX - puis un an et demi plus tard sur NES - que Solid Snake prit pour la première fois du service. A l'époque, l'Afrique du Sud était le théâtre de violents affrontements et il vous fallait infiltrer une base, connue sous le nom de Outer Heaven, tombée aux mains de terroristes. Membre des Fox Hound et sous les ordres de Big Boss, Solid Snake allait retrouver son ami Gray Fox avant de se rendre compte qu'il avait été utilisé par Big Boss qui souhaitait en fait mettre la main sur le Metal Gear. A la suite d'un terrible combat, vous anéantissiez toutes menaces nucléaires ainsi que Big Boss.

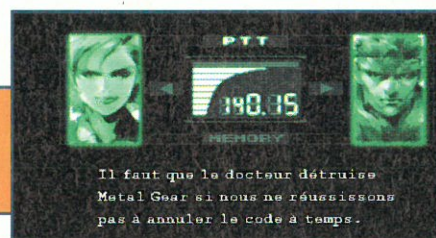
### Metal Gear Solid Snake

Trois ans plus tard, en 1990, Solid Snake reprenait du service, à nouveau sur MSX. Nous sommes en 1999, et la nation de Zanzibar, après avoir capturé le docteur Kio Marv créateur de l'Oilix, substance énergétique excessivement puissante, réclame la soumission du monde entier. Le nouveau commandant des Fox Hound, Roy Campbell, vous envoie sur les lieux afin de régler cette situation critique. En sauvant le docteur, vous découvrez que votre ancien ami Gray Fox dirigeait l'opération terroriste comprenant un second exemplaire de Metal Gear. C'est alors que survient Big Boss que vous croyiez mort. Véritable instigateur avec Gray Fox de cette insurrection, vous devez les éliminer tous les deux. Bien que victorieux, Solid Snake ne voulant plus faire confiance à quiconque, s'enfuit en direction de l'Alaska. Il ne sera plus jamais un membre des Fox Hound...



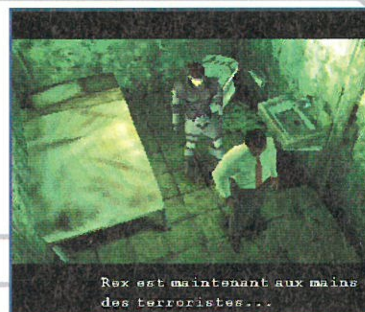


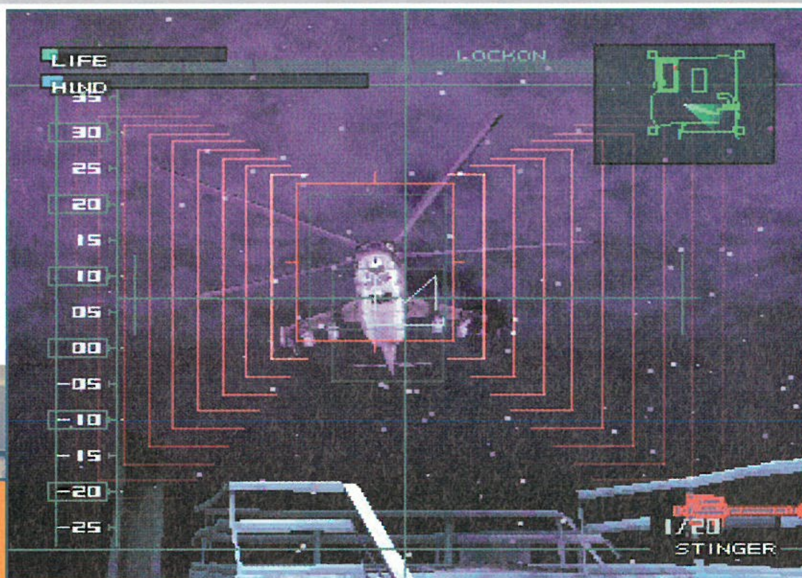

La plupart des communications avec votre QG s'effectueront grâce au Codec, une mini radio implantée dans votre conduit auditif.










Les lance-roquettes permettent de locker la cible.

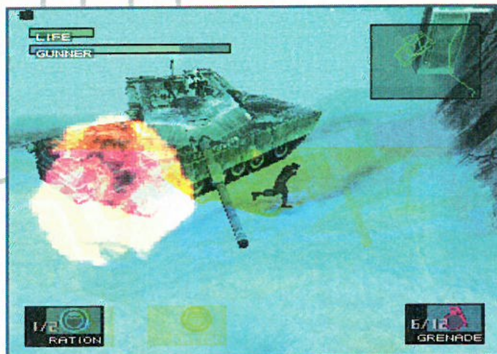



Le responsable de ce massacre n'y est pas allé de mains mortes !

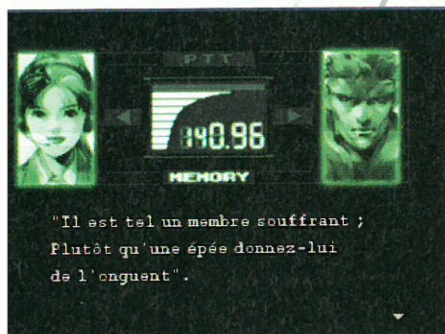
Raven ne vous laissera pas le temps de respirer. Sa gatling porte à une distance incroyable.








Les proverbes de Mei Ling semblent sortir de nulle part.






## Le titre d'Hideo Kojima fait franchir une nouvelle étape aux jeux vidéo

### Vous aussi défendez la planète !



« Il n'existe rien de noble dans la guerre. Combattre est horrible. » Ces phrases issues de la bouche de Meryl Silverburgh, l'une des héroïnes de Metal Gear Solid, semblent parfaitement représentatives de l'état d'esprit du réalisateur du jeu, Hideo Kojima. Ainsi de nombreuses piques adressées à l'armement nucléaire, mais aussi à la prolifération des expérimentations génétiques dans un but plus ou moins militaire viendront rythmer votre mission jusqu'au point de faire évoluer les mentalités de certains personnages-clefs. Sous ses allures de froid jeu de commando, Metal Gear Solid s'apparente alors à plus d'un titre à un manifeste contre la guerre et la violence humaine. Bon c'est clair ces passages sombrent parfois dans un sentimentalisme typiquement nippon genre super ridicule, mais leur simple présence permet aux sentiments d'obtenir une place non négligeable face à l'action. Un des nombreux points forts du jeu qui s'estompe légèrement dans cette version française à cause (encore !) des doublages !





Un des effets secondaires en fut le Syndrome de la Guerre du Golfe,



test



## Une doublage français calamiteux

Savoir doubler un personnage est un véritable art, l'improvisation n'y a pas sa place. Malheureusement pour cette version française - qu'on nous annonçait comme excellente - les « intermittents du spectacle » qui ont prêté leurs voix à Solid Snake, à Meryl Silverburg, etc. sont carrément à côté de la plaque ! L'atmosphère oppressante qui enveloppait les séquences narratives exceptionnelles d'intensité en version jap/US vire ici à des conversations de bistro. Snake se transforme en brute épaisse et se contente d'être une pâle copie de Rambo. Les sentiments, les émotions passent à la trappe. En outre certaines traductions approximatives rendent burlesques des situations normalement dramatiques. Le manque de conviction des doublages est déplorable et nuit de manière non négligeable au plaisir de jeu. Un titre exceptionnel qui fait vraiment pitié à entendre ! C'est du gâchis...



140.85

MEMORY

Cochon qui s'en dédit, Docteur.

Une drague bien grasse, c'est l
moment, Snake !




Les lasers peuvent être repérés avec les lunettes infrarouges.







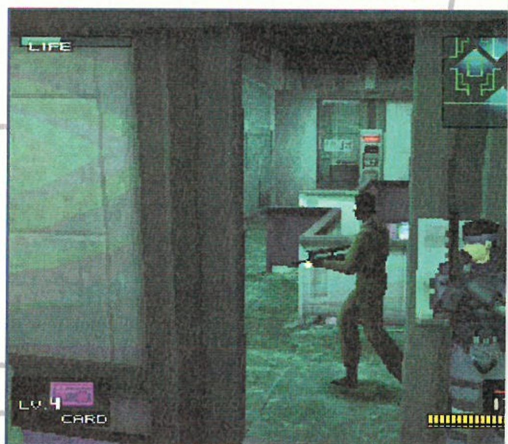


METAL GEAR — MISSION LOG

Afin d'arrêter le lancement de l'ogive nucléaire, Snake se doit d'utiliser la clé d'annulation d'urgence du code de mise à feu dans la base souterraine située au nord, ou sera dans l'obligation de détruire Metal Gear. Snake affronte le Hind D de Liquid sur le toit de la tour de communication B et en sort vainqueur. Il reçoit un appel d'Otacon qui lui signale que l'ascenseur de la tour B

1/2 EXIT

A chaque fois que vous reprendrez une partie, un résumé vous remémorera les derniers événements. Pratique.



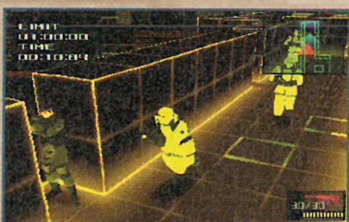

## Rien ne vaut l'exercice

Au début certains éprouveront peut-être quelques difficultés à échapper de manière efficace à la vigilance des gardes. Pour ces derniers, pas de problème, un stage en entraînement virtuel et tout sera réglé ! Dans ce menu vous attendent 10 niveaux à la difficulté croissante permettant de parfaire vos talents d'espion furtif. Tout se déroule ici dans un environnement informatisé et virtuel. Vos objectifs de base sont simples : rallier un cristal marquant la sortie de la zone. Une fois que vous aurez franchi vaillamment la première manche, deux autres s'offriront à vous : une épreuve de rapidité et une autre se rapprochant plus de la survie ! Soyez en tout cas certain d'un fait, lorsque vous ressortirez vainqueur de ce menu, vous ne serez clairement plus le même. Tremblez terroristes de pacotille, la fin est proche.







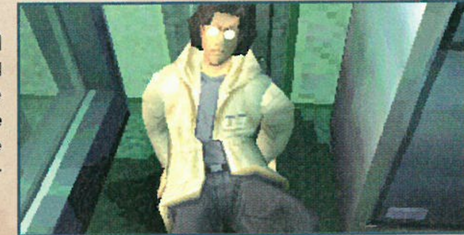



Toutes les cachettes sont bonnes à prendre.



# Un casting tourmenté

## Solid Snake
Cet ancien membre des brigades Fox Hound est le seul agent assez expérimenté pour pouvoir mener la mission à terme. Peu loquace, il n'agit qu'en solitaire avec des méthodes d'intervention privilégiant la ruse sur la force brute. Un détail : Snake n'est en fait pas aussi bourrin que le laisse entendre la V.F., une fois de plus merci le doublage !

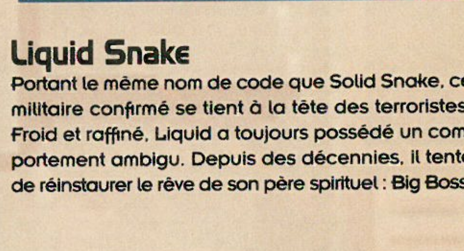


## Otacon
De son vrai nom, Hal Emmerich, ce savant grand amateur d'animations japonaises n'est autre que le concepteur du Metal Gear Rex, prototype militaire tombé entre les mains des terroristes. Certains le soupçonne d'avoir traité avec l'ennemi. Qu'en est-il vraiment ?

## Donald Anderson
La libération du chef de l'agence de défense DARPA, tenu en otage sur l'île, constitue votre premier objectif. Le code PAL qu'il détient est en effet de la plus haute importance puisqu'il permet la mise à feu des têtes nucléaires convoitées par les terroristes.



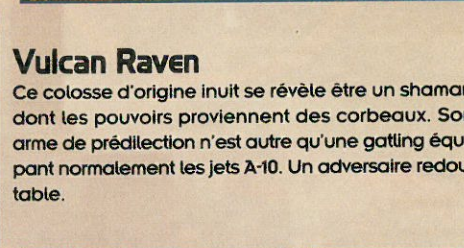
## Revolver Ocelot
Après avoir exercé ses talents de tortionnaire au sein des services secrets russes, cet inconditionnel du colt à six coups a décidé de rejoindre le plan de Liquid Snake. Cruel et extrêmement intelligent, Revolver Ocelot a longtemps été soupçonné d'être un agent double.



## Liquid Snake
Portant le même nom de code que Solid Snake, ce militaire confirmé se tient à la tête des terroristes. Froid et raffiné, Liquid a toujours possédé un comportement ambigu. Depuis des décennies, il tente de réinstaurer le rêve de son père spirituel : Big Boss.



## Psycho Mantis
Considéré par certains comme le personnage culte du jeu, Psycho Mantis a longtemps mis ces extraordinaires talents de contrôle psychique au service du KGB. Nourri par la haine des hommes, cet individu est l'un des poumons du noyau de terroristes.



## Vulcan Raven
Ce colosse d'origine inuit se révèle être un shaman dont les pouvoirs proviennent des corbeaux. Son arme de prédilection n'est autre qu'une gatling équipant normalement les jets A-10. Un adversaire redoutable.

## Ninja Cyborg
Le mystère plane autour de ce personnage. Ni ennemi, ni ami, ce ninja possède un exo-squelette métallique lui allouant une puissance et une rapidité phénoménale. Pris de fréquentes crises de démence, ce sombre combattant peut se volatiliser en un instant grâce à son camouflage optique.





## Meryl Silverburgh
Spécialiste en armes à feu, la nièce du colonel Roy Campbell, Meryl a passé sa jeunesse à s'entraîner afin de devenir un soldat d'élite. Pour l'une de ses premières missions, sa fougue lui a valu d'être prisonnière des terroristes.





## Kenneth Baker
Instigateur du projet Metal Gear Rex, le président de la compagnie d'armement ArmsTech se trouve actuellement à la merci du groupe de mercenaires. Le sauver est l'une de vos priorités.

## Sniper Wolf
Extrêmement patiente, cette tireuse d'élite peut suivre sa proie pendant des jours avant de l'abattre sèchement. Seuls les loups, bien moins cruels que les hommes, trouvent grâce à ses yeux.

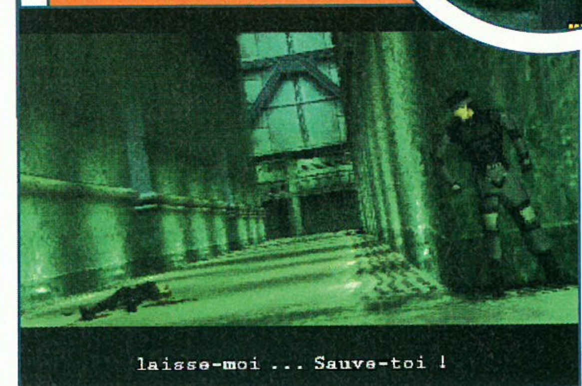




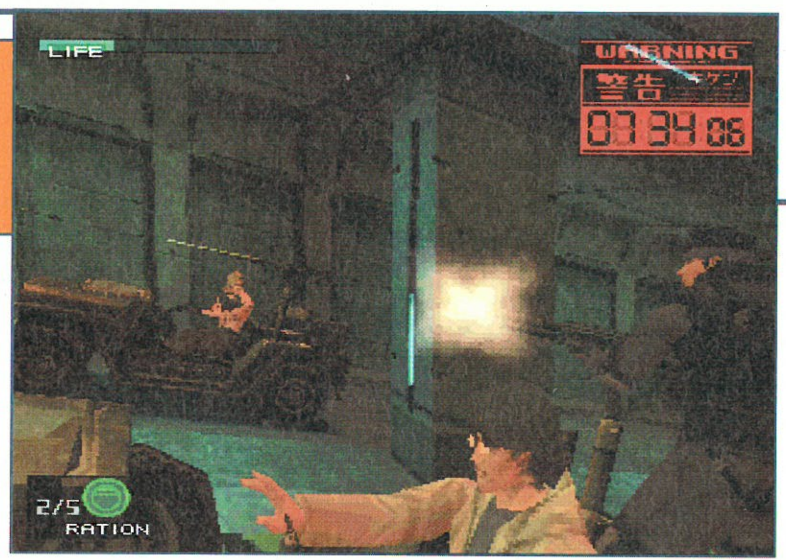

Mais à qui peut bien appartenir ce parachute ?



Certaines séquences sont particulièrement dramatiques. Les rebondissements ne manquent pas.



Une course-poursuite effrénée vous opposera à Liquid !



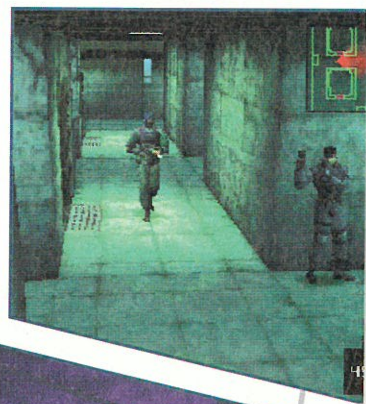

## Le plastique, c'est fantastique



Devant le succès rencontré par Metal Gear Solid, Konami a décidé d'exploiter le plus possible le filon. Après les goodies divers et variés, c'est au tour d'une gamme de figurines de faire son apparition. Pourtant en optant pour les spécialistes de McFarlane Toys, Konami a fait un choix particulièrement judicieux lui garantissant une qualité de réalisation exceptionnelle. Les personnages ainsi miniaturisés seront Solid Snake, Meryl Silverburgh, Liquid Snake, Sniper Wolf, le Ninja Cyborg, Vulcan Raven, Revolver Ocelot et bien évidemment Psycho Mantis. Chaque figurine comporte son lot d'accessoires directement issus du jeu. La finesse des traits est remarquable et les nombreux axes de rotation promettent toutes les fantaisies. A l'heure où vous dévorerez ces lignes, les figurines trôneront déjà sur les étalages américains et ne devraient pas être trop difficiles à trouver en boutiques spécialisées. Des achats qui valent le coup pour les vrais fans.





La séquence du rappel apporte de la variété et stimulera fortement votre débit sanguin.






Ce ninja cyborg aurait-il un penchant masochiste ?



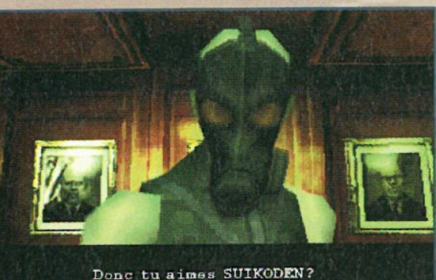







## Ils ont pensé à tout !

a quantité d'actions cachées est tout bonnement ncroyable. Alors que certaines s'avèrent particu- èrement pratiques, d'autres tiennent plus du gadget. Une seule certitude : chacune d'elles renforce la ensation de réalisme perpétuellement présente ans ce jeu. Voici quelques exemples.



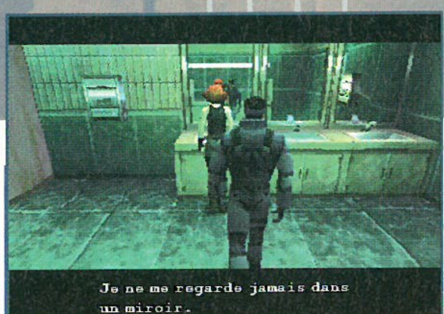

e passage le plus impressionnant du jeu se dérou- era face à Psycho Mantis. En effet juste avant le ombat, ce dernier vous proposera une courte lémonstration de ses pouvoirs téléquinétiques. Il ontrôlera votre pad, déconnectera votre télévi- eur, mais surtout fouillera votre Memory Card ! ttention si vous possédez une sauvegarde d'un utre jeu Konami, Psycho Mantis le découvrira. ncroyable !




ors de votre première rencontre avec Meryl, cette lernière sera enfermée dans une cellule proche le celle de Donald Anderson. A travers les bar- eaux de la bouche d'aération, vous pourrez obser- er les moindres mouvements de la jeune femme llongée. Pourtant en ressortant du conduit, puis n y retournant immédiatement, vous aurez la pos- ibilité d'admirer Meryl en plein entraînement ! Il xiste ainsi six étapes d'échauffement que vous ne levriez rater sous aucun prétexte. Vous ne le regret- erez pas !



Pour profiter d'un transport gratos, rien de plus acile. Il vous suffit de monter à l'intérieur d'un des rois camions de transport de troupes, puis de vous glisser sous l'un de vos cartons. Au bout d'une dizaine de secondes, si vous êtes resté immobile un garde fera démarrer le camion et vous conduira à la location indiquée sur votre carton. Sans le savoir, il vous rendra ainsi un fier service, vous évi- ant d'interminables aller retour.




« Mais si, regarde bien c'est pas un miroir devant toi ? »



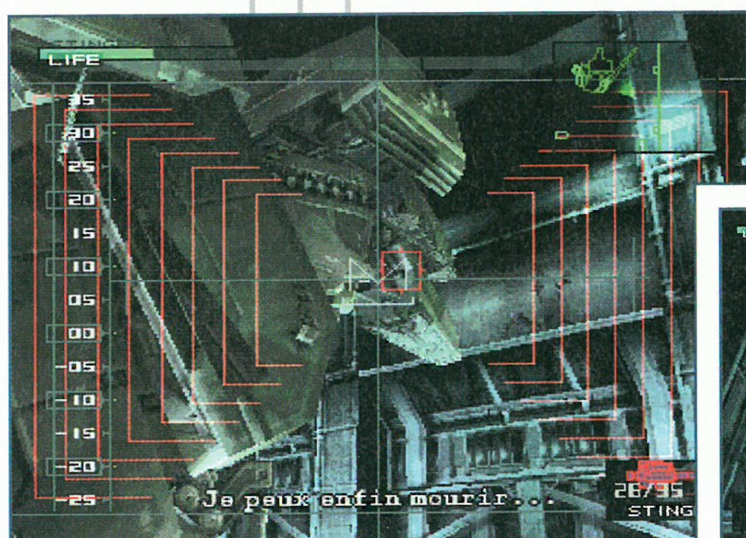

Ce brave garde sur la passerelle risque de ne pas continuer sa ronde longtemps.




**« Patience et ruse font plus que force ni que rage »**
**Solid Snake**







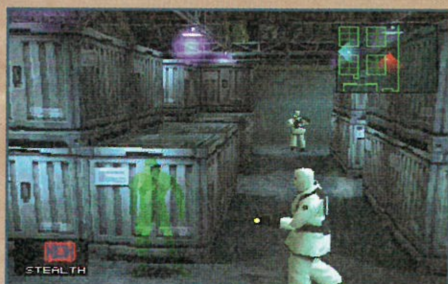






## Flatter son ego

Selon vos résultats et la fin sélectionnée (il existe deux fins), vous aurez la possibilité de recommencer votre mission équipé d'objets secrets. Les trois principaux sont le bandana qui permet d'améliorer l'une des caractéristiques de vos munitions, un appareil photographique vous mettant dans la peau d'un cyber journaliste à la recherche des fantômes des développeurs du jeu et ô miracle, le camouflage optique ! Bien évidemment finir plusieurs fois le jeu, vous garantira d'autres surprises, telles qu'un générique de fin différent (finir 3 fois), mais surtout une tenue inédite pour Solid Snake qui rendrait fou de jalousie un célèbre agent de la reine... On ne vous en dit pas plus pour le moment, mais sachez qu'il serait vraiment trop bête de s'en priver.




Ceux qui rêvaient d'imiter le Predator pourront s'en donner à coeur joie.




Un concours de photos débiles est aussi possible.

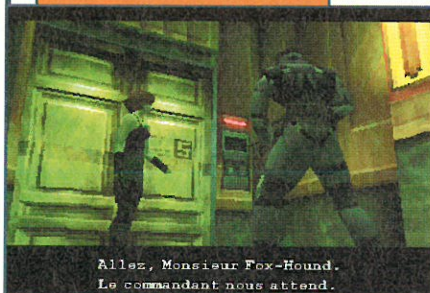


Le bandana est très utile pour ceux qui craignent d'être à court de munitions.



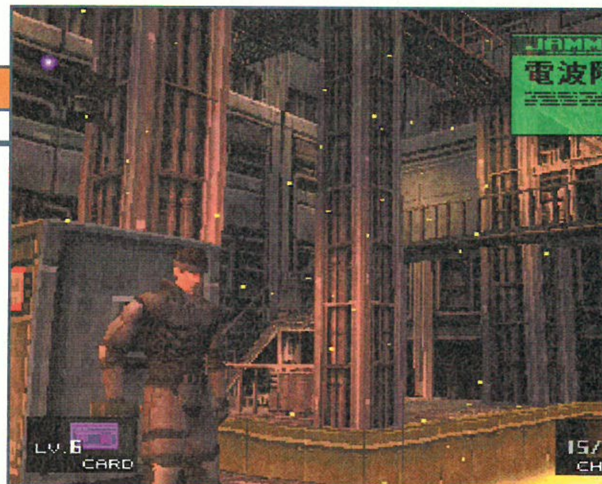

Comme toujours, les différends les plus profonds se règlent à mains nues.

Cette proposition parait quelque peu étrange...




Mais à qui peut bien appartenir ce parachute ?























Ça fait toujours plaisir à entendre !




Trouverez-vous la réelle utilité du ketchup ?




Au sein de la salle des machines, la température est excessive.

## Des soldats génétiquement modifiés



Sans révéler quelques rebondissements scénaristiques, il semble tout de même important de connaître un tantinet l'origine de vos adversaires de base : les soldats génomes. Constituant le gros des troupes d'infanterie terroristes, ces militaires sont d'un type particulier, des forces d'intervention de nouvelle génération ! En effet, ces hommes n'ont pour unique expérience du combat que les nombreuses heures passées en simulateur virtuel Force 21 installé à Fort Knox. Pourtant après avoir subi de nombreuses injections d'ADN de combattants connus pour leur bravoure et leur force, puis s'être trouvés sous l'emprise psychique de Psycho Mantis, les soldats génomes ont développé des aptitudes exceptionnelles au combat. Leurs sens bien plus développés que la moyenne font d'eux de redoutables adversaires inconsciemment dévoués aux volontés de Liquid Snake instigateur de cette rébellion. Mais qu'adviendrait-il de ces pantins armés si les effets de l'ADN venaient à s'estomper ou bien si Psycho Mantis ne parvenait plus à les contrôler ? Une question qui reste sans réponse.







Votre résistance à la torture influera sur la suite du scénario.




# NOTES




**18 — technique**
Un moteur 3D impressionnant. M lisation des persos extraordin absence de bugs.

**17 — esthétique**
Les textures riches et variées ren l'environnement crédible et opp sant. Les persos semblent réels.

**16 — animation**
Sensiblement plus lente que les sions NTSC, mais demeure dénué ralentissements.

**16 — maniabilité**
Malgré la large palette de poss tés, les commandes restent intuit et le système de caméra idéal.

**15 — sons**
Le réalisme des bruitages est sa sant. Les doublages en français s pitoyables !

**15 — durée de vie**
Assez facile lors des premiers nive le challenge devient corsé en Diff et Extrême.

**+ plus**
La réalisation impressionnante de réali Un scénario tortueux et captivant

**– moins**
Des doublages pitoyables.
Une petite baisse de rythme sur le 2nd

**Intérêt 9/10**

## AVIS



**Gollum**

Grâce à MGS, les jeux vidéo franchissent une nouvelle étape. Servi par une réalisation somptueuse et un sens de la mise en scène digne du 7e art, ce chef-d'oeuvre marquera les esprits. Jamais un titre n'était parvenu à tant impliquer le joueur. Au fil de l'aventure, les émotions se bousculent. Un jeu aussi fabuleux que révolutionnaire. Inoubliable même si les doublages français sont médiocres.



**RaHaN**

Je m'attendais à un vrai doublage français, et pas du tout : toujours le même problème d'acteurs peu crédibles ! Avec un passage douloureux en PAL, qui affecte la vitesse du jeu, on est loin de la perfection des versions NTSC. Mais si vous avez les moyens de le faire en américain, je ne saurais trop vous conseiller ce véritable petit bijou vidéo-ludique !




# 1001 Pattes

EDITEUR........ DISNEY INTERACTIVE GENRE............... PLATE-FORME 3D

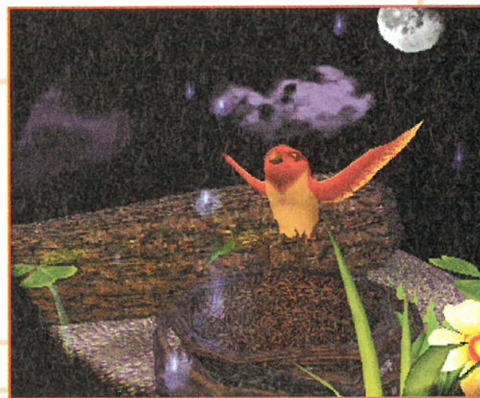
**Connaissant un succès foudroyant au cinéma, Mille et Une Pattes se permet une excursion sur PlayStation. Une heureuse initiative qui prouve que le savoir-faire Disney demeure intact.**



Les adaptations vidéo-ludiques des licences Disney côtoient les deux extrêmes. Alors qu'Aladdin et plus récemment Hercule se sont révélés être de grands jeux, qui se souvient encore des misérables Pacahontas ou Mulan ? Renforcé ar son immense succès en salle, la version ayStation de Mille et Une Pattes mérite, our sa part, toute votre attention. Dans la eau de la frêle, mais inventive fourmi Tilt, vous evrez naviguer à travers 15 niveaux des plus buco-ques, afin de sauver votre colonie de la menace des auterelles. Après vous être fait la main, en franchissant s deux premiers tableaux assez ternes, vous découvri-ez les véritables trésors de Mille et Une Pattes. En effet, ne fois quittée la sombre fourmilière, l'environnement gra-hique se charge de centaines de détails et les actions erdent leur aspect répétitif pour gagner en originalité. A racine de ce jeu, on retrouve une excellente idée judi-eusement exploitée ! En tant que fourmi, vous ne vivez ue grâce à la récolte de graines de diverses espèces. En s ramassant, puis en les plantant dans le sol où bon vous emble, vous ferez ainsi naître d'indispensables échelles égétales, des pissenlits, vous permettant de planer, etc. es combinaisons se révéleront nombreuses et les énigmes qui en découleront susciteront plus de réflexions qu'il n'y paraît. En ce qui concerne les proportions entre les éléments du décors tels que les fleurs, les gouttes de pluie et notre héros, l'ensemble s'avère bien réglé et l'immersion devient rapidement totale. Techniquement, il y aussi matière à satisfaction. Les mauvaises langues trouveront bien quelques textures un peu grossières, mais globalement les détails sont présents et, chose rare dans ce type de jeu, on ne retrouve pas la pénurie d'ennemis comme dans Gex ou Spyro ! Bref, sans être haletante, l'action est donc suffisamment soutenue pour qu'on ne soit pas tenter de piquer un petit roupillon entre deux niveaux. Jouable, graphiquement satisfaisant et surtout plaisant à jouer, Mille et Une Pattes enthousiasmera les plus jeunes, mais aussi un public plus âgé qui se laissera tenter par ses bonnes idées et son ambiance bon enfant. Décidément, après Hercule, la PlayStation réussit bien à Disney !

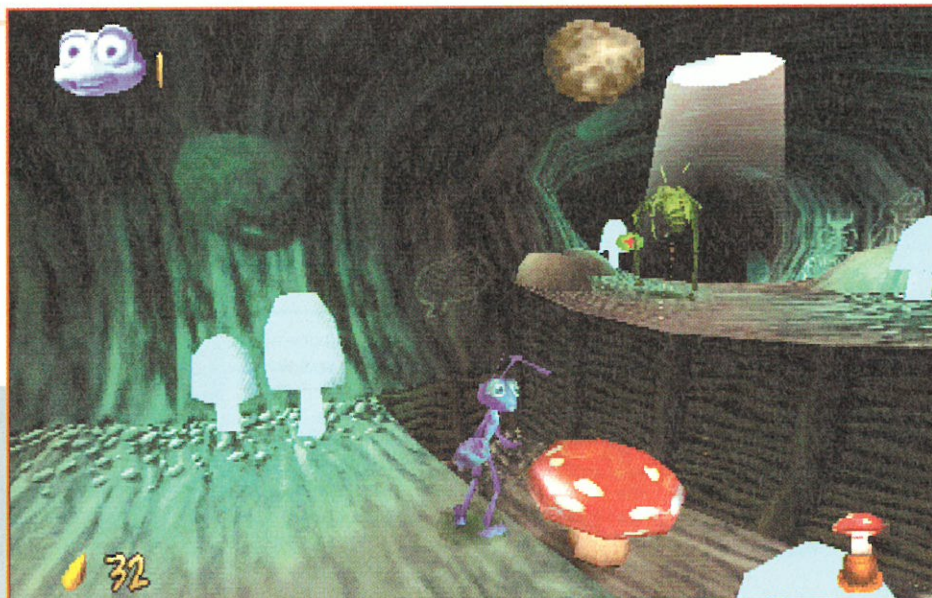
PlayStation



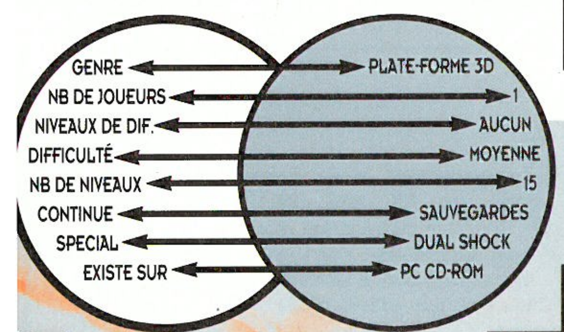


# 1001 Pattes

## A Bug's Life




fiche technique



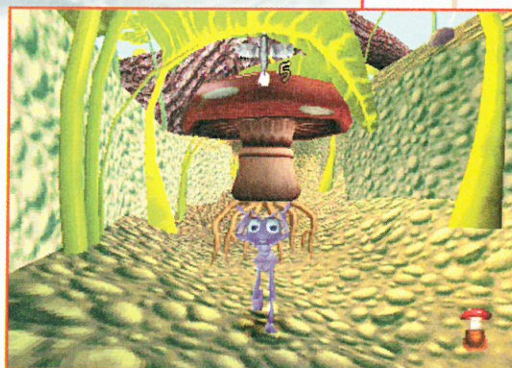
| | |
|---|---|
| GENRE | PLATE-FORME 3D |
| NB DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIF. | AUCUN |
| DIFFICULTÉ | MOYENNE |
| NB DE NIVEAUX | 15 |
| CONTINUE | SAUVEGARDES |
| SPECIAL | DUAL SHOCK |
| EXISTE SUR | PC CD-ROM |

# Fourmi à tout faire

Tilt a beau n'être qu'un petit insecte, il se révèle vite très endurant et plutôt costaud. Ainsi, grâce à sa large palette de mouvements, il parviendra toujours à se tirer des situations les plus compromises.



Qui n'a jamais souhaité planer au gré du vent ? Pour Tilt, le rêve est devenu réalité. A vous le ciel.

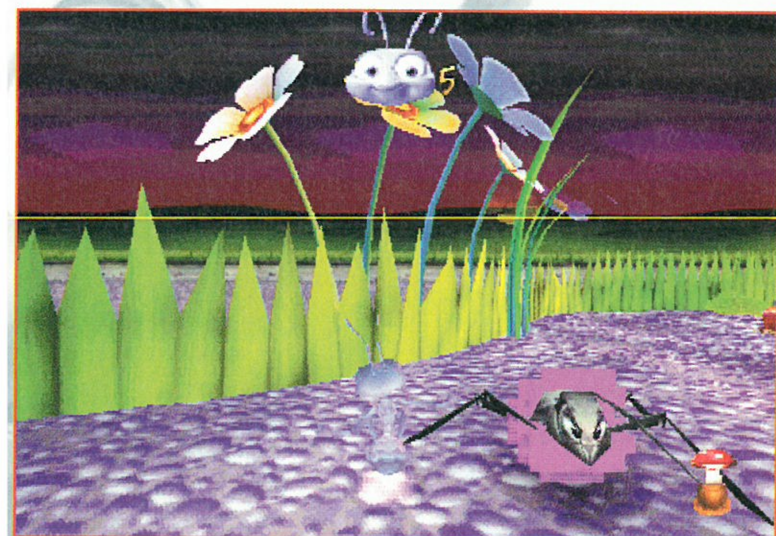


Après avoir ingurgité des millilitres de sirop de rosée, Tilt a obtenu des biscoteaux en acier.



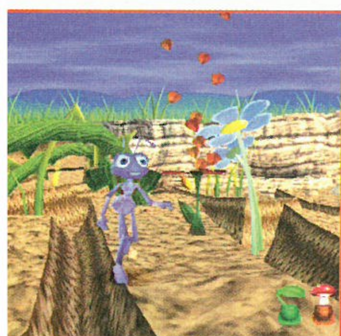
Vous devrez escorter la Princesse Atta, en évitant les attaques du Borgne.

A l'image de Mario, Tilt maitrise à merveille la technique du saut rodéo. Pratique pour se débarrasser d'ennemis un peu trop collants.



Gypsy, le papillon de nuit, et Manto le Magnifique vous aideront à trouver une idée afin de vous débarrasser du Borgne.







Le mode entrainement vous permettra de vous familiariser avec les mouvements de Tilt la fourmi.



Voici le premier boss que vous aurez à affronter. Des baies puissantes seront nécessaires.

# La cinémathèque

Afin de suivre le plus possible le scénario du long métrage, à chaque niveau, vous serez accueilli par une courte séquence issue du film. Une fois de retour à l'écran titre, une option vous permettra d'assister à des projections. Pourtant, parcourir tous les niveaux n'est pas une garantie d'obtention de toutes les séquences vidéo. En effet, ceux qui souhaitent admirer la totalité des démos devront récupérer toutes les graines, réunir chaque lettre formant le nom Tilt et terrasser tous les ennemis. Un travail de longue haleine !



## 1001 Pattes - 1001 Pattes - 1001 Pattes - 1001 Pattes

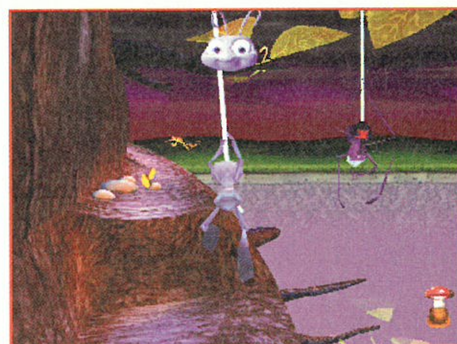
En vous servant de ce pissenlit, vous parviendrez à éviter la confrontation directe avec un redoutable oiseau.



## Le parfait horticulteur

Constituant incontestablement la meilleure surprise de Mille et Une Pattes, la gestion des graines permet de nombreuses possibilités. Au fur et à mesure de vos diverses plantations, vous contribuerez ainsi à remplir les décors. Un champignon par-ci, une rose par-là, et la nature reprendra rapidement ses droits. En outre, en utilisant au mieux vos graines, vous obtiendrez des échelles végétales ou bien des baies servant d'armes face aux insectes belliqueux. Le plus important consiste à mettre en adéquation vos graines avec la topologie des lieux. Avec de l'expérience, ces habitudes deviendront une seconde nature. Une sorte de leçon d'écologie appliquée.





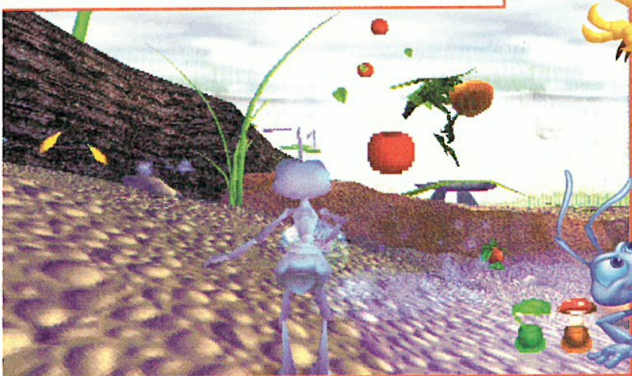






Vous rencontrerez à nouveau ce volatile en fin de partie. Il vous sauvera peut-être la vie, qui sait ?



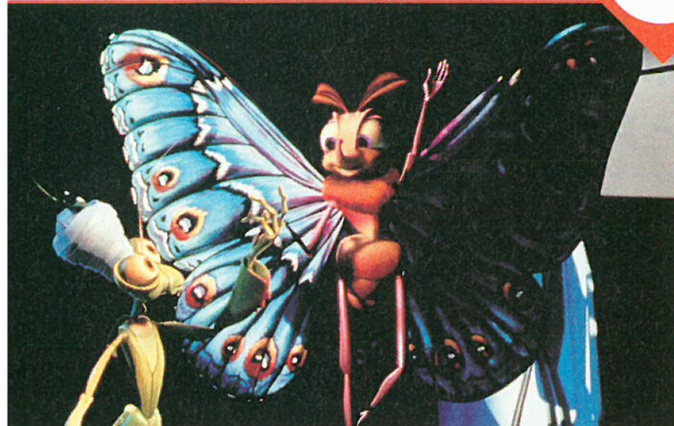


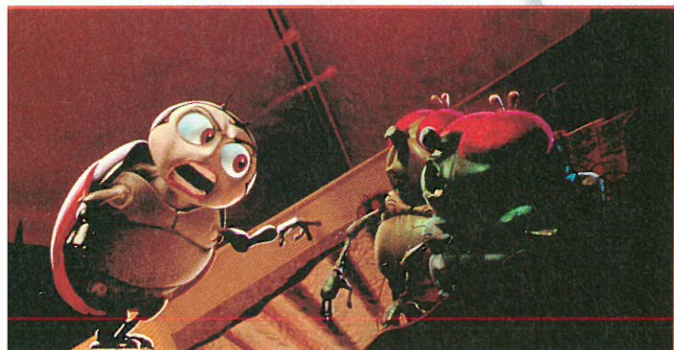
## Mille et Une Pattes, Microcosmos même combat

A l'image des films les plus ambitieux, de nombreux travaux préparatoires ont été nécessaires à l'élaboration de Mille et Une Pattes. Mais attention, pour un long métrage dont les premiers rôles sont tenus par des insectes, il n'est pas si évident de trouver de la documentation « live ». Ainsi, reproduire fidèlement la démarche d'une fourmi, le vol gracieux d'un papillon de nuit ou les précieuses attitudes d'une mante religieuse impose des centaines d'heures de patience, les genoux dans l'herbe grasse et la loupe à la main ! Pourtant, Pixar, la société d'images de synthèse en charge du film, a utilisé une autre solution : visionner des millions de fois le film-documentaire français Microcosmos, le Peuple de l'Herbe. Couronné par de nombreuses récompenses à travers le monde, ce film réalisé par le tandem Marie Perennou et Claude Nuridsanty reste donc la référence en la matière. Ainsi, on retrouve fréquemment quelques clins d'œil dans le look de personnages tels que Manto le Magnifique ou Marcel la coccinelle. Une certitude : Mille et Une Pattes, c'est un peu Microcosmos à la sauce Disney !

© Disney

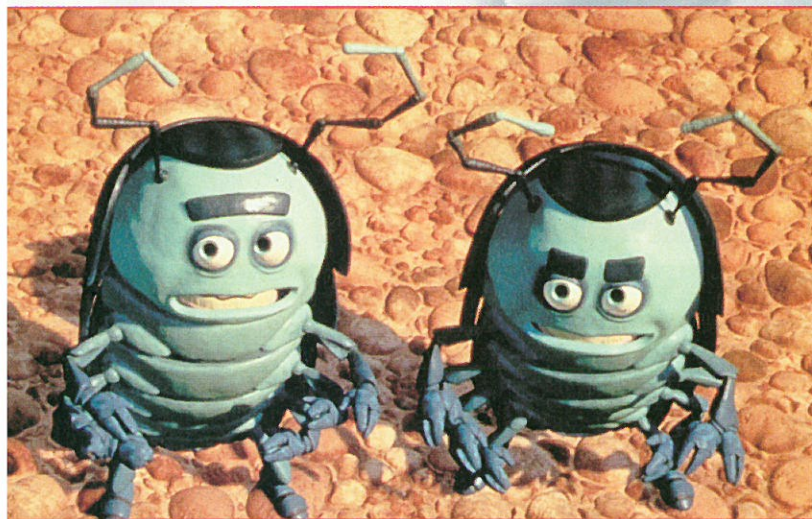
# Duel sur grand écran





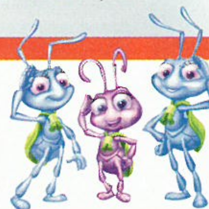
© Disney

En attendant le jeu, depuis le 10 février, vous avez déjà pu découvrir au cinéma l'histoire très « microcosmossienne » contée par Mille et Une Pattes. Après avoir réalisé Toy Story, la société Pixar a donc une fois de plus retroussé ses manches, afin de proposer son second film d'animation réalisé uniquement en images de synthèse. Des centaines de stations Silicon Graphics (dont les prix avoisinent les 60 000 à 1 million de francs, histoire de vous faire une petite idée), des milliers d'heures de travail et pas mal de pizzas plus tard, le résultat est là, tout bonnement ahurissant de richesse et de finesse. Mais une question demeure : entre Fourmiz des studios Dreamworks S.K.G. (fondés par les trois géants hollywoodiens Spielberg, Katzenberg et Geffen) et Mille et Une Pattes made in Disney, qui s'est inspiré de l'autre ? Bien évidemment, chaque groupe à sa propre réponse à cet épineux problème. Pour les partisans de Disney, il semblerait que ce soit Jeffrey Katzenberg qui, en ayant entendu parler de Mille et Une Pattes alors qu'il travaillait chez Disney, ait décidé de lancer un projet du même genre dès son arrivée à la tête de la section animation de Dreamworks. En face, on vous rétorquera naturellement le contraire. Ce serait Jeffrey Katzenberg lui-même qui aurait eu l'idée du film, puis l'aurait donc mis en chantier avec Dreamworks. Quoi qu'il en soit, pas de chance pour lui puisque Fourmiz - probablement plus difficile d'accès que son concurrent - a perdu de manière cinglante la bataille du box-office face au mastodonte de Disney. Jugez-en par vous même : en un peu plus de 7 semaines d'exploitation dans les salles américaines et canadiennes, 1001 Pattes aura en effet amassé pas moins de 142 955 000 dollars (plus de 700 millions de francs, soit plus de 117 millions d'Euros et encore plus de yens). Comme quoi...



© Disney

## Mille et Une Pattes reprend tous les passages-clefs du film



# NOTES



**14 — technique**
Malgré un clipping par moment c[...] prononcé, les décors comprenne[...] nombreux détails.

**15 — esthétique**
Certains décors et effets visuels particulièrement réussis. L'inco[...]rable touche Disney.

**14 — animation**
Pas de ralentissements notables, l'animation n'en est pas pour au[...] époustouflante.

**16 — maniabilité**
Le coup de main s'acquiert assez [...]dement et vous ne devriez pas [...]contrer de réelles difficultés.

**16 — sons**
Les musiques issues ou inspirée[...] film campent une agréable atmosp[...] Les bruitages sont de qualité.

**13 — durée de vie**
Un bon joueur devrait en faire vi[...] tour, mais obtenir tous les bonus né[...]sitera beaucoup plus de temps.

**+ plus**
L'idée de la gestion des graines[...] Un environnement graphique ré[...]

**- moins**
La caméra a parfois tendance à se tr[...] Un peu court, pour les joueurs expérime[...]

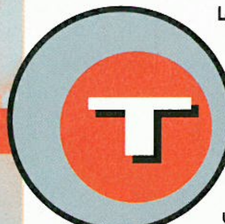
**Intérêt 7/10**

## AVIS



**Gollum**

Autant vous l'annoncer sans détour, les premiers niveaux ne m'ont vraiment pas emballé. Pourtant, au fur et à mesure, l'aventure gagne en profondeur et l'idée de la gestion des graines est tout bonnement excellente. Suivant à la lettre le film, les situations varient assez souvent et, au final, on passe un court mais bon moment en compagnie de Tilt. Un Microcosmos virtuel des plus sympathiques.



**Trazom**

Les jeux vidéo signés Disney n'ont pas toujours été synonymes de réussite ces derniers temps. Pourtant, depuis Hercule, cela a changé. En mieux. 1001 Pattes est très fidèle au long métrage et, même s'il demande un temps d'adaptation aux commandes et à Tilt, c'est un jeu vidéo à part entière. C'est plutôt une bonne nouvelle. Une excellente surprise qui plaira aussi bien aux plus jeunes qu'aux autres.




# FIFA 99

EDITEUR........... EA SPORTS GENRE........... SIMULATION DE FOOT

**Un peu moins de 3 mois après la version PlayStation, l'édition 99 de FIFA débarque sur la 64 bits de Nintendo. Une fois encore, EA Sports s'en tire avec les honneurs.**



## FIFA 99

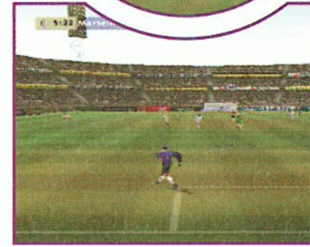


J usqu'à présent, on ne peut pas dire que les FIFA sur N64 aient fait l'unanimité au sein de la rédaction. Attention, ne vous méprenez pas. En route pour la Coupe du Monde et Coupe du Monde 98 sont très loin d'être de mauvais titres. Seulement; il y avait toujours un petit quelque chose de gênant qui nous faisait préérer les versions PlayStation : la fluidité, le manque de atate, des petits problèmes de jouabilité, la rapidité... des éfauts récurrents et agaçants, absents heureusement de ette nouvelle édition. Un millésime 99 qui sort quand même vec plus de deux mois de retard. Rappelons que la verion U.S. était disponible en import à la fin du mois de écembre ! Qu'importe puisque cette mouture 64 bits tend, out comme son homologue 32 bits, vers la perfection. es gros changements par rapport aux autres FIFA vous es connaissez sûrement déjà. EA Sports a opéré ne refonte totale de la jouabillité. Les joueurs e déplacent beaucoup plus vite, leurs réacions sont spontanées, les passes vont ésormais dans le prolongement de la course, est possible d'orienter volées, têtes, amortis de a poitrine, le timing sur les gestes aériens a été élargi t les pressings défensifs, nettement plus rigoureux u'auparavant, requièrent un foot « réfléchi ». Pour schématiser, on obtient un mix rêvé entre le fun d'ISS et le réasme cher à la série des FIFA. Bref, une fois les pieds sur a pelouse, on s'éclate. Bien sûr, les pinailleurs que nous ommes pourront toujours reprocher à EA Sports de n'avoir ait qu'un transcodage de la version Play. C'est un fait, FIFA, ien que techniquement inattaquable, ne pousse pas la nachine dans ses derniers retranchements (et le Ram Pack nessieurs ?). On retrouve également le même problème e dosage de la difficulté. Il y a toujours autant de décaage entre le mode amateur et professionnel. Enfin, le mou u stick analogique demande un peu d'habitude pour les ribbles mais, après mûre réflexion, il n'y a pas de quoi aire un bad trip et passer à côté de cette version N64. Mission accomplie pour EA Sports. Une fois de plus.






Pratique : tous les gestes aeriens et notamment les controles de la poitrine sont maintenant multi-directionnels.









Un emule de Jackie Chan en pleine action !

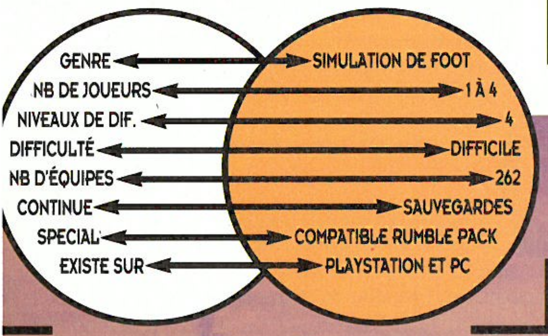






Un gardien nettement plus fort pour cette edition 99.

## fiche technique

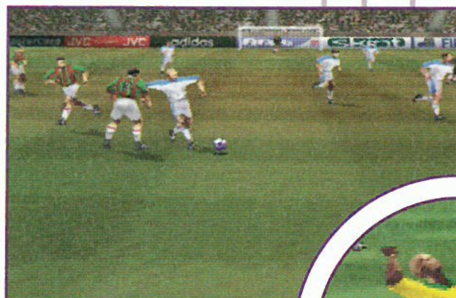


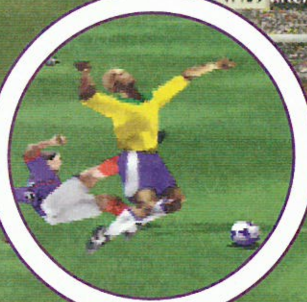


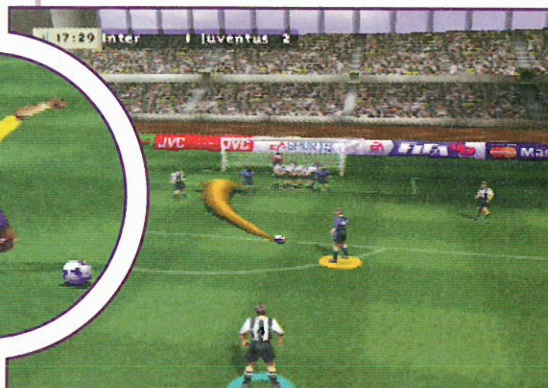
# The complete !

Comme toujours avec FIFA, le nombre d'équipes est tout simplement faramineux. À l'instar de la version PlayStation, on trouve dans cette édition 99, 42 équipes nationales et 220 clubs de première division issus de 12 championnats internationaux ! Par rapport à 98, on note quelques petits changements inspirés, comme la disparition des équipes asiatiques au profit des clubs belges (tiens, j'boufferais bien des frites et des moules ce soir), portugais (tiens, j'ai envie de m'épiler) et l'émergence d'une nouvelle catégorie intitulée - avec beaucoup de tact - « Reste de l'Europe ». On y trouve pêle-mêle des équipes grecques (le saviez-vous : le lancer de yaourt a été interdit par les instances judiciaires du pays), polonaises, bulgares, croates, chypriotes, israélienne (shalom !) et j'en passe.









La possibilite de faire sortir le gardien manuellement offre une securite supplementaire



Les dribbles risquent de poser quelques difficultés a ceux qui n'ont pas l'habitude du stick analogique, mais on s'y fait assez vite, en fait.

## Déception : on ne peut pas latter l'arbitre !











Comme dans ISS les through pass sont meurtrieres.



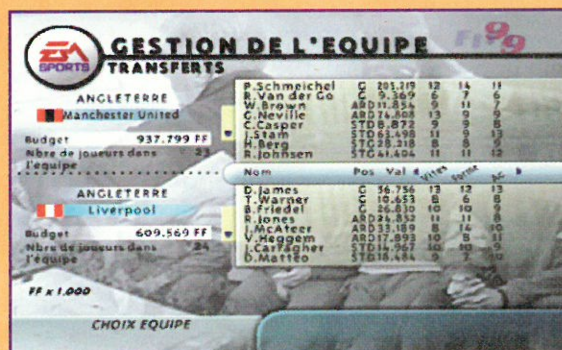





# The complete... suite !

Côté mode de jeu, pas de surprise, c'est la surenchère. FIFA 99 vous donne en effet la possibilité de disputer toutes les grandes compétitions footeuses existantes : Coupe de l'UEFA, Tournois des Vainqueurs de Coupes, Ligue des Champions, Super Trophée Européen. Vous pourrez en outre participer à 12 championnats internationaux ainsi qu'à un mode fantaisiste appelé But en Or dans lequel vous définissez le nombre de but à marquer. Le mode entraînement quant à lui est loin d'être anecdotique, puisqu'il offre le moyen d'améliorer vos touches de balle sur les gestes aériens, les corners et les coups francs et de vous familiariser avec les nombreuses feintes. Mais la grosse nouveauté, c'est bien sûr le fait de pouvoir personnaliser ses coupes et championnats via un éditeur d'une simplicité d'utilisation enfantine. Ouais ! Cool ! Enfin, comme d'hab', vous retrouverez une pléthore d'options de management (créations de joueurs, transferts) et un vaste panel de choix tactiques. La grande classe...



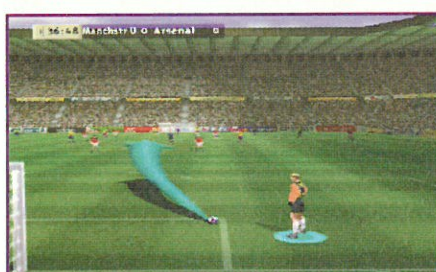







Un scrolling fluide et une motion capture impressionnante.

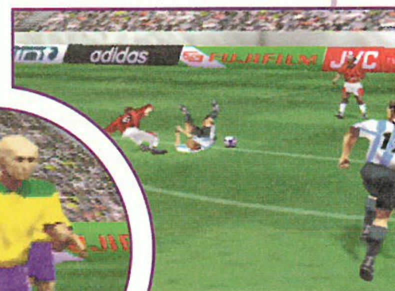




La panoplie de mouvements est très large et les commandes sont intuitives.








Le passage aux stands... Hum... heu, bah ! Oubliez !






Le timing sur les gestes aériens est moins rigoureux. A vous les retournés !




Exploitez vos talents de comédien : jetez-vous la tete la première dans la surface, ça paye !



# Une sortie tardive pour une conversion 64 bits réussie




L'arbitre fait preuve d'un certain laxisme. Pour un meilleur résultat, il est conseillé de paramétrer la sévérité au maximum.







'Tain ! Il commence à me gonfler sérieusement l'arbitre ! Lâche-moi la grappe corbaque, y'a pas faute !



L'équipe du Brésil a été considérablement affaiblie. Les Français, en revanche, sont des tueurs !




# NOTES




## 16 — technique

Un moteur 3D plus performant, p cette édition 99. Motion capture top.

## 17 — esthétique

De belles textures, des coule chaudes et une modélisation au-des de tout soupçon.

## 18 — animation

Les mouvements de nos milliarda en short sont d'un réalisme saisiss Bonne fluidité.

## 17 — maniabilité

Pour les dribbles, le mou du stick c logique demande un petit ter d'adaptation. Sinon, no problemo

## 16 — sons

Des commentaires en anglais, u foule pêchue et Fat Boys Slim en g de zik.

## 17 — durée de vie

42 équipes nationales, 220 club la possibilité de personnaliser coupes et ses championnats.

## + plus

La réalisation, le gameplay. 362 équipes, la durée de vie.

## - moins

Interface encore un peu lourde. Pas d'option Ram Pack.

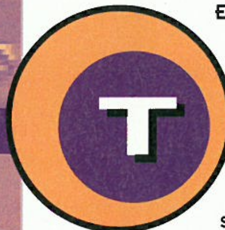
## Intérêt 8/10

# AVIS



## Willow

Bon, ben voilà, vous êtes content ? Cette version N64 est aussi excellentissime que la mouture PlayStation. La profondeur de jeu est ultime, le gameplay irréprochable. FIFA 99 remplit donc son contrat malgré quelques petits défauts que nous pardonnerons sans broncher étant donné le niveau de qualité général du produit.



## Trazom

Eh bien mes cadets ! EA Sports est décidément incontournable dès qu'il s'agit de mettre en scène des sportifs surpayés qui taquinent la balle. Et, une fois n'est pas coutume, la jouabilité est quasiment équivalente à celle de la PlayStation. Ajoutez à cela de beaux graphismes et un gameplay excellent, même si le jeu est assez dur en solo, et vous avez le foot le plus complet de la N64.




# Zelda : Link's Awakening DX

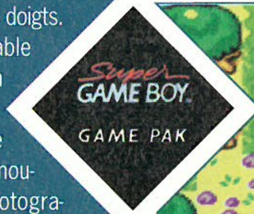
EDITEUR.................NINTENDO GENRE ...............AVENTURE/ACTION

**Après le grand coup d'éclat de Zelda sur N64, c'est au tour de la Game Boy Couleur d'occuper les devants de la scène...**

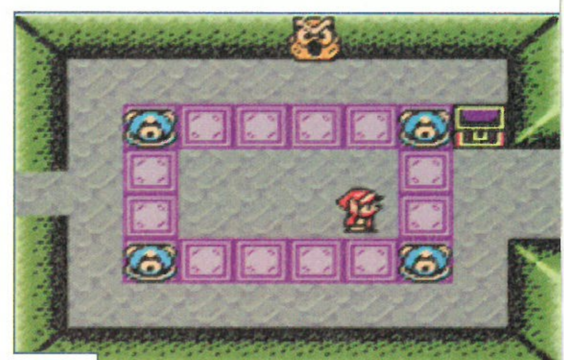
GAME BOY COLOR

# Zelda : Link's Awakening DX

La couleur n'est que la sacralisation logique de ce titre grandiose qui, 6 ans après, demeure encore LA référence en matière d'aventure sur Game Boy. Dans cet épisode, Link s'échoue sur la mystérieuse île de Cocolint et doit s'emparer des 8 instruments magiques pour extirper le poisson-rêve de son lourd sommeil. Comme vous l'aurez remarqué, le scénario reste semblable à l'ancienne version, avec cependant de petits plus qui confèrent une réelle fraîcheur au titre. Evidemment, la couleur apporte une touche de vie non négligeable à un monde qui était bien morne sur GB classique. Plus qu'un simple bonus de conversion, ce détail, qui semble anodin, motivera pourtant bien des joueurs connaissant déjà le jeu sur le bout des doigts. En effet, la couleur s'avère être une véritable bénédiction pour les yeux et redonne un second souffle au soft. Autrement, parmi les nouveautés, vous trouverez au Nord une maison qui n'existait pas dans la première mouture de Link's Awakening : le studio de photographie. Durant la partie, un paparazzi peut débouler à n'importe quel instant pour vous prendre en photo. Vous pourrez ensuite accéder à son fameux book de clichés et tirer sur Game Boy Printer un échantillon de vos péripéties, pour les montrer à vos camarades ! Plutôt classieux vous ne trouvez pas ? Au rayon des surprises, il y a aussi un donjon secret dissimulé dans le jeu et proposant des énigmes à base de couleurs avec, à la clé, un objet magique d'une utilité non moindre. Mais je vous laisse le loisir de le découvrir par vous-même... Cela dit, il est dommage que ce niveau inédit soit trop court et facile à terminer, au regard de la difficulté des autres donjons, mais bon... Loin d'être un banal collector pour bourgeois en mal de goodies, Zelda DX est donc un achat indispensable pour qui possède une Game Boy Couleur. Ses options en rab méritent amplement qu'on y rejoue ! Un must, que diable !





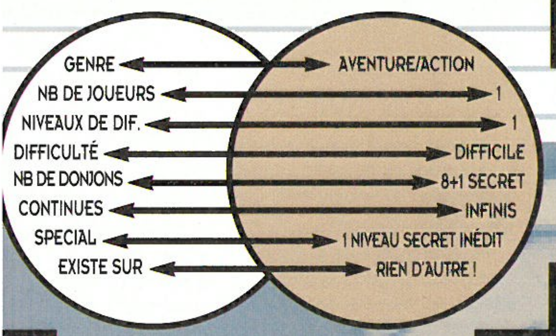



Cette pièce du donjon inédit propose exclusivement des énigmes à base de couleurs.

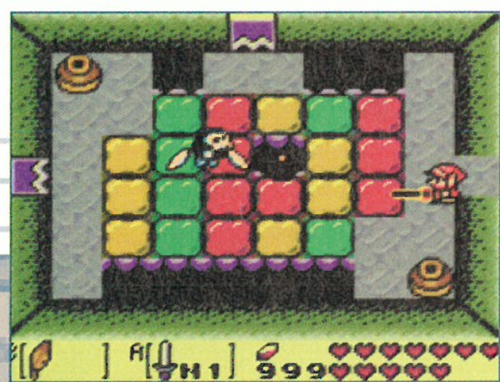




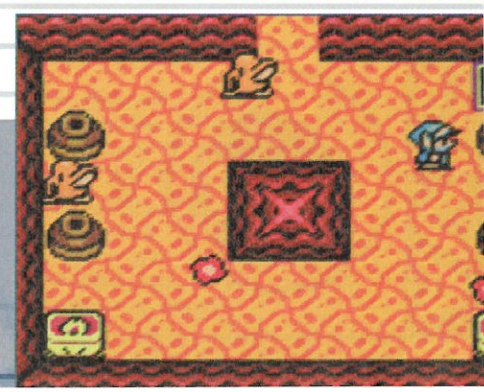
## fiche technique



| | |
|---|---|
| GENRE | AVENTURE/ACTION |
| NB DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIF. | 1 |
| DIFFICULTÉ | DIFFICILE |
| NB DE DONJONS | 8+1 SECRET |
| CONTINUES | INFINIS |
| SPECIAL | 1 NIVEAU SECRET INÉDIT |
| EXISTE SUR | RIEN D'AUTRE ! |

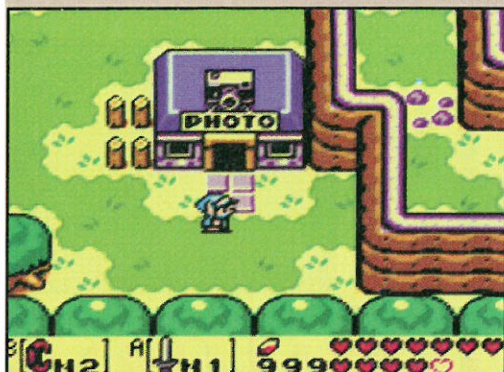


Les dalles rouges se dérobent, si vous restez sur elles.

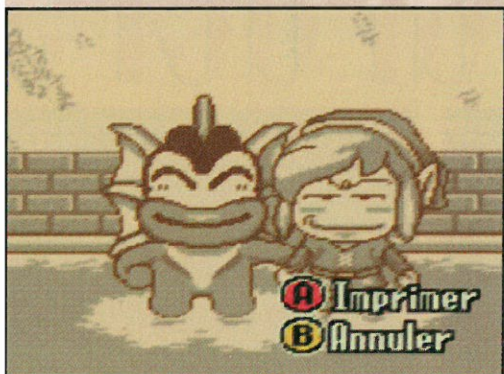


## La boutique photo

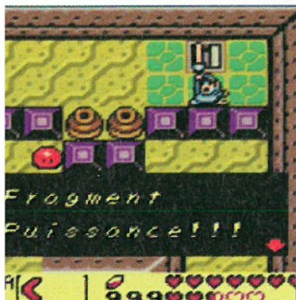
Absent de la mouture classique, la boutique photo fait son apparition dans cette version Couleur. Après avoir bavardé avec le photographe, celui-ci pourra, à n'importe quel instant, vous prendre en instantané durant la partie. Il vous sera possible ensuite de consulter ces clichés et de les imprimer sur Game Boy Printer !




La boutique se trouve près de l'oeuf du poisson-rêve.

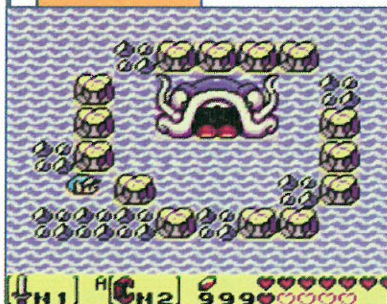


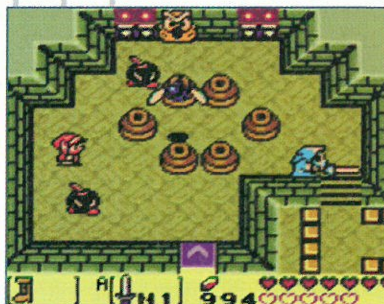

Voilà un exemple de vos poses très « smarts » !

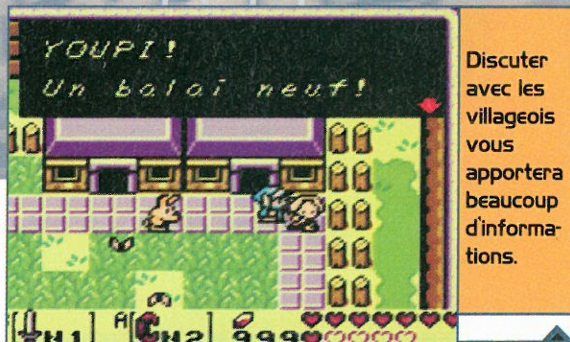



Les fragments de puissance vous confèrent plus de force et de rapidité.

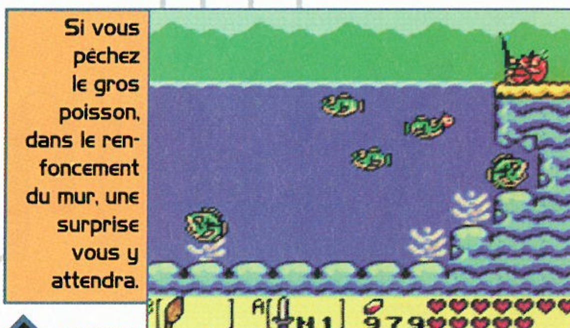
Link doit nager en profondeur, pour entrer dans ce donjon !








Discuter avec les villageois vous apportera beaucoup d'informations.



Si vous péchez le gros poisson, dans le renfoncement du mur, une surprise vous y attendra.

# Un monde féerique dans votre poche !



## NOTES

**19 — technique**
Rarement jeu aura été aussi com[…] fin dans ses moindres détails. Il […] difficile de faire mieux !

**18 — esthétique**
La portable couleur de Nintendo […] montre ce qu'elle a dans les tripe[…] c'est plus qu'encourageant !

**17 — animation**
Plusieurs sprites peuvent occu[…] l'écran, sans ralentir l'action.

**19 — maniabilité**
Plus maniable que ce petit bonhom[…] tu meurs ! De plus, l'interface est […] simple d'utilisation.

**18 — sons**
Les musiques persistent dans les es[…] et sont en grand nombre.

**17 — durée de vie**
Les débutants de Zelda le trouve[…] difficile alors que les autres...

**+ plus**
La couleur.
Un donjon caché.

**- moins**
C'est la même quête.
C'est tout !

**Intérêt 9/10**

## AVIS

**Kendy**

S'il y a un jeu que vous vous devez de posséder, c'est indéniablement celui-ci ! Beauté des graphismes et profondeur de jeu inégalée, Zelda DX est un canon vidéo-ludique qui mérite amplement sa notoriété. Même ceux qui y ont déjà joué en tireront un plaisir extrême ! Je ne vous le dirai pas deux fois.

**Trazom**

Sublime, ce jeu est tout simplement sublime ! Avec la couleur, Zelda Game Boy retrouve une seconde jeunesse, même pour ceux qui avaient déjà fini la version noir et blanc. Quant aux autres, s'ils n'avaient qu'un jeu à acheter sur la portable couleur de Nintendo, ce serait assurément celui-ci !



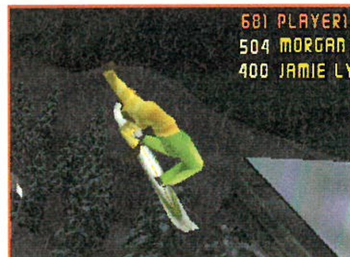

# X Games Pro Boarders

**EDITEUR** ........ **DISNEY INTERACTIVE** **GENRE**.................. **JEU DE GLISSE**

**La PlayStation est toujours en quête de l'ultime jeu de snowboard. Cette fois, c'est Radical Entertainment et Mickey qui s'y frottent. Le résultat est sans surprise...**

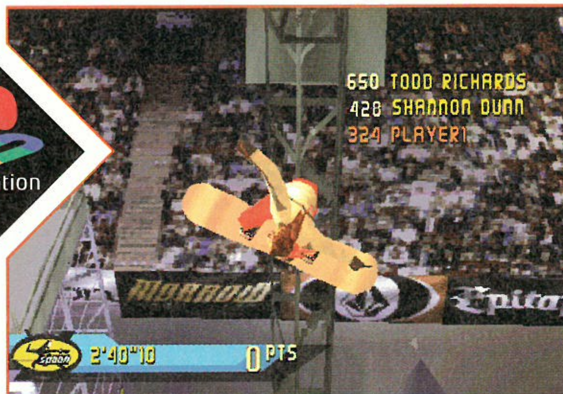


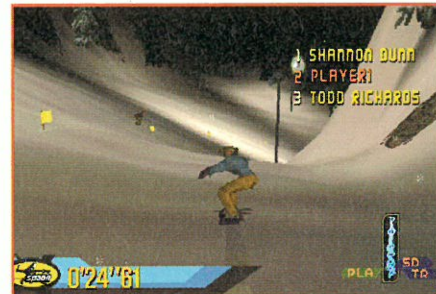
# X Games Pro Boarders




Un jeu de snowboard... pour... pour moi... Hin hinn hin (là, je ris jaune) ! Je ne sais pas si vous vous rendez compte, mais je viens quand même de rater mes vacances aux sports d'hiver ! Quelle ironie du sort, être condamné à rider virtuellement, les fesses posées sur un fauteuil moelleux de bureau, bien au chaud. Rien qu'en voyant le générique, j'ai eu envie de pleurer ! De la peuf, des airs de tueur et des grinds monstrueux. Le pire dans cette histoire c'est que j'aime me faire mal. Avant de décortiquer le jeu dans tous les sens, je n'ai pas pu m'empêcher d'aller faire un petit tour dans les options, pour zieuter les bandes-annonces des dernières vidéos de snow en vogue. Oh, j'ai bien dû les mater deux ou trois fois d'affilée ! Mais assez pleurniché, revenons à nos moutons. X Games Pro Boarders ne fait que confirmer une triste réalité : l'incapacité des développeurs à donner naissance au jeu de glisse ultime sur Play. Le titre de Radical Entertainment ressemble effectivement plus à un support promotionnel pour les grandes marques du milieu qu'à un véritable jeu. Si X Games a l'originalité de vous faire jouer avec les grandes figures de la discipline, côté gameplay, on reste sur sa faim. Sur les 9 épreuves proposées seul le half-pipe se révèle amusant et relativement bien foutu. Les concours de big air sont marrants, mais il suffit, pour les gagner, d'envoyer un méchant back side 1 440 avec 4 back flip. Comme le jeu n'est pas du tout technique, c'est très facile. L'autre gros reproche concerne la gestion des caméras qui gâche les sessions de free-ride, de boarder X et de slopestyle. Le focus n'a pas assez de recul, ça saute dans tous les sens et le moteur 3D saccade à mort. Difficile dans ces conditions d'anticiper virages et bosses. Les possibilités de tricks, quant à elles, sont nettement moins nombreuses que celles de Cool 3. On a le sentiment de faire toujours la même chose. Reste que la 3D est loin d'être moche et que les mouvements des riders sont très naturels. Ça n'a malheureusement pas suffit à nous convaincre.



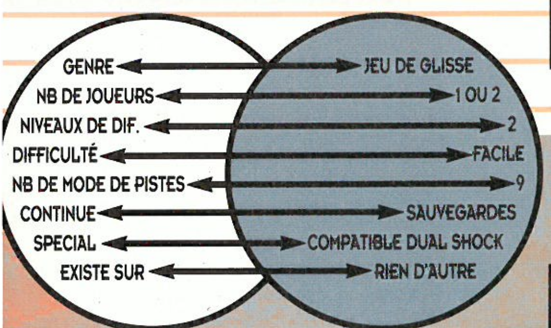

Le concours de big air : une épreuve pour futur tétraplégique !




Aaaargh ! Je vais mourirrrrr !




## fiche technique







Dans le snow park, vous pourrez grinder tout et n' importe quoi : rail, tronc d'arbre...






Les problèmes de caméra rendent les sessions de free ride pénibles.




Le point fort de ce titre : des mouvements très réalistes. Les possibilités de tricks sont toutefois limitées.

# Une simulation de snowboard un peu faiblarde

Le premier qui chante « Let it Snow », j'le tue !




## Quelques précisions

Petite nouveauté dans le monde de la glisse virtuelle, X Games Pro Boarders vous donne la possibilité d'incarner les grands champions de la discipline. Hommes, femmes, il y en a 8 en tout : Peter Line, Tina Basich, Todd Richard, Terj Haconsen, Shannon Dunn, Jamie Lynn, Morgan Lafonte et Daniel Franck. Vous retrouverez bien évidemment tous leur pro-model (Burton, Salomon et Cie). Un peu de pub, ça n'a jamais fait de mal à personne. Le nombre d'épreuves, quant à lui, est beaucoup trop limité et l'intérêt n'est pas toujours au rendez-vous : 2 half pipes, 1 descente de Boarder X, 2 de free rides, un skate park basique, 3 tremplins de big air. Frustrant. Sinon, vous pourrez jouer à deux en écran splitté, y compris dans le half pipe. Le résultat est assez spectaculaire. En revanche, pour les descentes, ce mode se révèle difficilement jouable du fait de la gestion des caméras désastreuse. Enfin, pour débloquer les 4 épreuves cachées, vous devrez terminer le mode circuit premier (un championnat tout bête). L'affaire de 2 petites heures....













## NOTES




**12 — technique**
X-Games tourne en mid résolution m… le moteur 3D manque cruellement… fluidité..

**14 — esthétique**
Les riders ont un bon look, mais… rendu de la neige et des reliefs est… peu trop propre.

**9 — animation**
Cette note sanctionne le manque… fluidité. Les attitudes des riders s… en revanche assez naturelles.

**10 — maniabilité**
En mode Pro, les grabs ont beauco… de mal à sortir. Bizarre. Angles… caméra gênants.

**15 — sons**
Du skate-core de bon niveau, des b… tages corrects et une foule enth… siaste. Pas mal.

**10 — durée de vi…**
Le mode championnat trop facile, s… lement 9 pistes et des possibilités… tricks assez limitées.

**+ plus**
Des mouvements réalistes.
Le half pipe, les vrais champions.

**– moins**
Les saccades, la gestion des camé… Des tricks répétitifs..

**Intérêt 4/10**

## AVIS

**Willow**

Hormis les épreuves de half pipe et de big air, il n'y a décidément pas grand-chose d'excitant dans ce titre. La gestion des caméras réduit à néant les épreuves de vitesse, les tricks sont très répétitifs et les sensations de glisse peu convaincantes. Pour un jeu qui utilise l'image des meilleurs riders de la planète, ça la fout mal, non ?

**Kendy**

X-Game Pro Boarders propose de bonnes idées comme les modules de free et une épreuve de half pipe en écran splitté. Cela dit, il est dommage que la réalisation et la maniabilité ne suivent pas... Un petit soft de snow sans prétention donc qui vient s'ajouter à la longue liste des jeux moyens.




# MicroMachines 64 Turbo

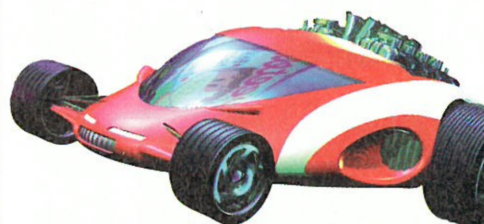
EDITEUR............ CODEMASTERS GENRE........ COURSE DE MINIATURES

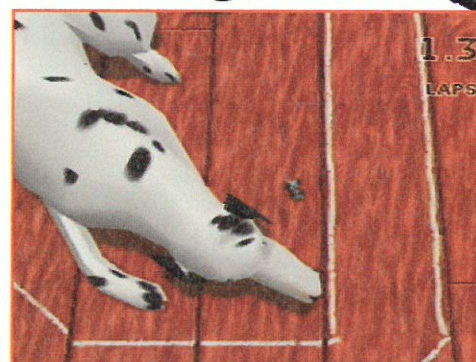
**La célèbre série des MicroMachines débarque enfin sur Nintendo 64 ! Sortez vos manettes, appelez vos amis et apprêtez-vous à vivre des courses délirantes !**



A première vue MicroMachines 64 Turbo n'a l'air de rien. Des voitures microscopiques, des circuits peu orthodoxes et une réalisation qui ne semble pas pousser la N64 - décidément très souvent économisée - dans ses derniers retranchements... dans la forme, on se situe bien loin de l'excellent Colin McRae du même éditeur, Codemasters ! Eh bien détrompez-vous. A l'image des Bomberman, la série des MicroMachines s'impose comme une immuable valeur sûre et ce, depuis des années. A mille lieues des simulations fanatiques de réalisme, MicroMachines vous plonge au sein de courses délirantes et conviviales. Qui, étant jeune, n'a jamais joué aux petites voitures ? Qui n'a jamais entassé des paquets de céréales, disposé ses couverts de travers afin de former des parcours improvisés ? Eh bien, c'est exactement à quoi vous convie ce titre. Au menu slaloms entre des fourchettes, dérapages dans des gouttes de lait ou bien explosions au contact d'un pot de crème de bronzage, avouez qu'on a connu plus triste. La trentaine de tracés, répartis en 7 environnements graphiques allant de la plage à la table de billard, sont quant à eux délimités par des lignes inscrites à la craie, au mieux par de petits cailloux. C'est dans ces conditions, que vous devrez diriger vos bolides aussi miniaturisés que survoltés à la victoire. Pour y parvenir, l'utilisation de bonus (aura protectrice, maillet géant, pince, etc.) trouvés sur le bord de la route s'avérera indispensable. Néanmoins, l'intérêt principal de MicroMachines 64 Turbo provient des modes multijoueurs (seul on finit par s'ennuyer). Permettant de jouer jusqu'à huit, les joutes prennent alors une autre ampleur. Cris de désespoir, hurlements de contentement, les parties promettent d'être agitées. Finalement le principal reproche qu'on pourra adresser à cette version N64 est de se contenter de reprendre, à quelques infimes détails près comme les boosters, la mouture PlayStation parue en mars 97. Après plusieurs parties, force est de constater que ce MicroMachines a un peu vieilli. Une réactualisation plus poussée du titre aurait donc été la bienvenue, sur le plan technique par exemple. Enfin, l'essentiel est préservé et à plusieurs on s'amuse durant de longues heures !

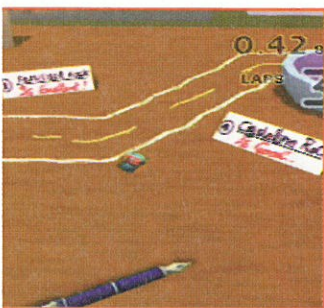


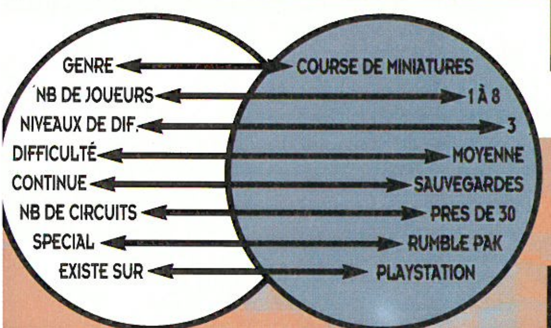


En percutant ce chien vous l'entendrez gémir.

# MicroMachines 64 Turbo

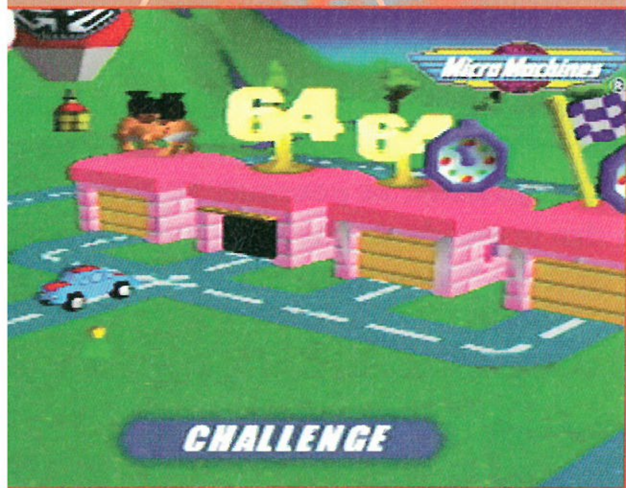






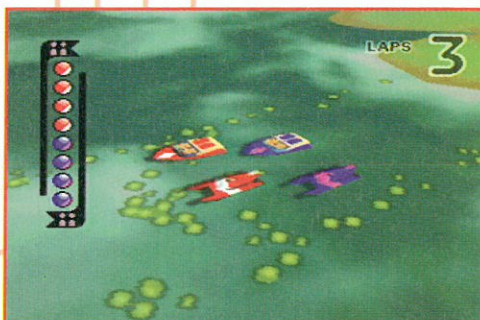



Les reflets sur le lac sont bien rendus, mais les décors sont parfois un peu vides.

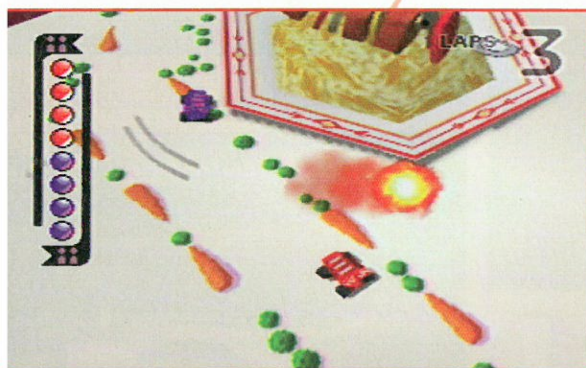



Le choix des challenges s'effectue via des écrans interactifs de ce genre.




## Un jeu efficace mais qui a un peu vieilli




Les armes rendent plus agréable la vie de leur propriétaire.




Le bureau du parfait petit chimiste regorge de pièges.

## Parfois brouillon

Les modes multi-joueurs demeurent les plus intéressants de cette version N64 de MicroMachines. Pourtant après de nombreuses parties acharnées, les fous furieux aux manettes n'ont pas éprouvé les mêmes joies qu'auparavant. Pourquoi ? Difficile à expliquer. Cependant il est clair que même si le principe reste génial, il a tout de même bien vieilli. La réalisation en 3D vue de dessus n'est pas toujours très lisible, surtout à grande vitesse et ceux qui ne connaissent pas par coeur les circuits risquent d'éprouver quelques difficultés. Au final, on retombe toujours sur le même problème : nous aurions aimé une nouvelle version et non pas une simple adaptation du jeu PlayStation.




## NOTES




**12 — technique**
Le moteur 3D n'a pas un travail titanes à accomplir. La vue de dessus évite le ping, mais restreint fortement la vision

**14 — esthétique**
L'environnement des circuits est a varié et restitué convenablement. Quel clins d'oeil agrémentent le jeu.

**17 — animation**
L'appellation Turbo ne semble usurpée tant la vitesse d'anima peut être impressionnante.

**15 — maniabilité**
Au pad analogique, la sensibilité exagérée. Privilégiez donc la c multi-directionnelles.

**11 — sons**
De rares musiques insipides et bruitages corrects. Rien d'inoubliab

**15 — durée de vie**
Seul on peut se lasser assez vite plusieurs, le plaisir est présent.

**+ plus**
Des modes multi-joueurs prenant Le nombre important de circuits.

**– moins**
Peu d'améliorations par rapport à version PlayStation.
Seul on s'ennuie assez vite.

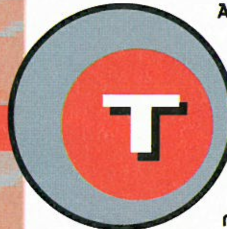
**Intérêt 6/10**

## AVIS



**Gollum**

Pourquoi voudriez-vous que Codemasters chamboule son MicroMachines ? Et pourtant sur N64, la recette ne fonctionne pas aussi bien. Même s'il reste convivial et accessible, il ne s'agit que d'une bête adaptation de la version PlayStation sortie en mars 97 ! Un bon jeu qui aurait mérité un meilleur traitement.



**Trazom**

Après y avoir joué des heures entières sur PlayStation, le plaisir de revoir ce jeu de caisses miniatures sur Nintendo 64 est indéniable. Même si techniquement, et on peut le regretter, il n'y a rien de révolutionnaire. Le jeu reste convivial (surtout à 8 !) et l'animation est réellement plus speed ! Un titre sympa sur cette machine.




# Rally Cross 2

EDITEUR.............. SONY C.E.A. GENRE ..............COURSE AUTOMOBILE

**La course pour tenter d'obtenir le titre honorifique de meilleure simulation auto sur PlayStation se poursuit. Mais comme d'habitude parmi la foule des prétendants, rares seront les élus. Les chances de Rally Cross 2 restent donc minimes.**



Depuis juillet 97 et la sortie de Rally Cross premier du nom, la qualité des simulations de conduite n'a eu de cesse de s'améliorer. Sous l'impulsion de Gran Turismo, puis de Colin McRae Rally, les exigences du public ont bien évidemment suivi la tendance. ...émulation, il n'y a que ça de vrai ! Ainsi, en ne sem...lant pas tout à fait comprendre les subtilités de ...ette nouvelle sélection naturelle, Rally Cross s'est mis de lui-même hors jeu ! D'accord ...s prétentions du titre n'étaient sûrement pas ...e rivaliser avec GT, mais tout de même. Une poi...née de minutes suffisent à cerner la situation. Moteur ...D poussif à la limite de l'obsolescence, sensations de ...onduite inexistantes pour cause de sensibilité excessive ...e la direction... des défauts qui ne pardonnent pas. A dire ...rai, entre les deux versions peu d'améliorations ont vu le ...ur. On remarque des effets d'éclaboussures par-là, des ...uspensions pas trop mal rendues par-ci et puis c'est tout ! ...n tantinet radin les développeurs d'Idol Minds, ne trouvez-vous pas ? Pourtant l'aspect le plus regrettable du jeu s'avère, et de très loin, être le manque de sensations éprouvées en course. Dire que les voitures se traînent pourrait être qualifié d'excessif, mais déclarer qu'on s'ennuie et qu'on s'énerve vite ne choquera personne. Instables car bien trop sensibles, les véhicules au design vieillot passent leur temps à déraper ou à rebondir. Si quelques embardées incontrôlables passent encore pour un titre qui s'oriente vers un gameplay arcade, conduire des savonnettes ambulantes aussi légères qu'une boîte de Tic-Tac vide, il y a de quoi s'arracher les cheveux. Après cela, en ne nous attardant ni sur les défauts techniques - du genre clipping bien prononcé, bugs d'affichage et de collisions divers - ni sur la laideur relative du design général, il ne reste plus beaucoup d'atouts à Rally Cross 2. Mmmh dans ces conditions, on oublie bien vite les 8 courses proposées, ainsi que les 10 voitures d'une banalité étonnante. Après Gran Turismo, on se demande encore pour quelles raisons Sony a décidé de publier un tel sous-produit.





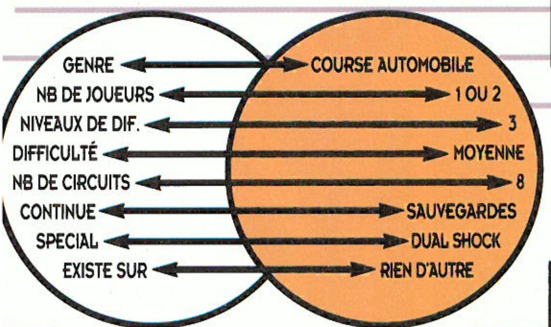


Les derapages incontroles sont legion.




# Rally Cross 2

**Un titre qui dérape au premier virage**



## fiche technique

| | |
|---|---|
| GENRE | COURSE AUTOMOBILE |
| NB DE JOUEURS | 1 OU 2 |
| NIVEAUX DE DIF. | 3 |
| DIFFICULTÉ | MOYENNE |
| NB DE CIRCUITS | 8 |
| CONTINUE | SAUVEGARDES |
| SPECIAL | DUAL SHOCK |
| EXISTE SUR | RIEN D'AUTRE |

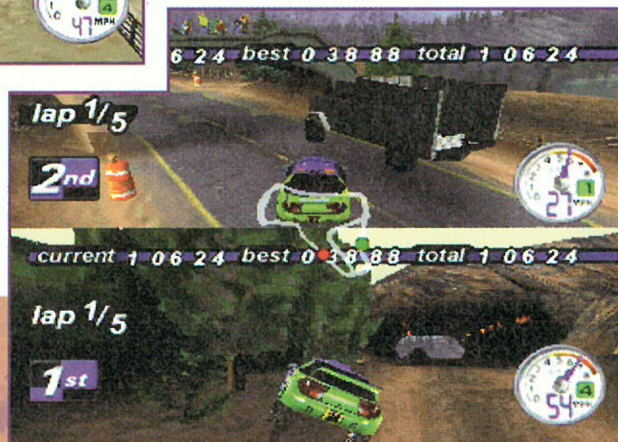



Vos voitures rebondissent bizarrement à chaque bosse.










Le mode deux joueurs est plutot quelconque.

## L'art de sous-traiter

Les développeurs ont probablement pris conscience du faible intérêt des tracés proposés. La solution de facilité est alors apparue. Plutôt que de tenter d'en reprogrammer de nouveaux tout beaux, ils ont préféré inclure un éditeur de circuits ! Oh, la bonne idée. Pourtant ici encore, rien de bien transcendant. Les possibilités ne se révèlent pas super étendues et en ce qui concerne les virages, ils n'existent que dans leur version 90° ! Pratique, mon oeil. Toutefois à force d'opiniâtreté, on parvient à un résultat honnête. J'ose même avouer que je me suis presque plus amusé sur « mes » circuits, que sur ceux pré-existants. Bizarre...










Les réglages sont assez sommaires et n'apportent pas grand-chose.




## Une simulation de off road bien peu attrayante

Dans le stadium, la foule s'est massée pour assister à ce triste spectacle.




Franchir un pont, pied au plancher ne procure aucune sensation grisante.




## NOTES



**12** — **technique** : Des textures qui s'affinent à 2 m devant vous et une myriade de l d'affichage.

**13** — **esthétique** : Le design des véhicules et l'env nement des courses sont aussi r roclites que fades.

**15** — **animation** : Sans être d'une fluidité déconcert l'animation reste l'un des rares p forts du titre.

**10** — **maniabilité** : La conduite des voitures s'appar à celle des savonnettes ambular On est bien loin de la simulation.

**13** — **sons** : Les musiques de faux hard rock vite mal aux oreilles et les bruita s'avèrent anecdotiques.

**12** — **durée de vie** : De nombreux circuits et les voitu cachées assurent une bonne duré vie, mais le jeu en vaut-il la chande

**plus** : Les salissures sur les véhicules. S'oublie facilement.

**moins** : La réalisation d'une autre époqu Une jouabilité mal dosée.

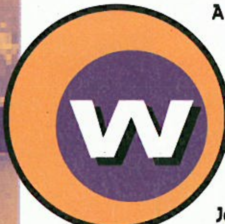
**Intérêt 5/10**

## AVIS



**Gollum**

L'un des avantages de Rally Cross 2, serait qu'on se rend vite compte de sa médiocrité. Bâclé aussi bien en terme de réalisation graphique que de réalisme, ce titre ne convaincra que peu de gens. Rien, mais alors rien à voir avec un Gran Turismo ou Colin McRae. Au moins vous éviterez de gaspiller votre argent et là c'est un second avantage.



**Willow**

A l'instar de son aîné, Rally Cross 2 ne nous laissera pas un souvenir impérissable. La réalisation n'a guère évolué en un an et demi et les sensations de conduite sont totalement inexistantes. Franchement, on se demande ce qui a bien pu motiver Sony à sortir un produit aussi peu intéressant. Jouez à GT ou à Colin McRae Rally, c'est préférable !



# Mario Party

EDITEUR............ NINTENDO GENRE........ ACTION/JEU DE SOCIÉTÉ

**Nintendo continue sa politique d'attaque du marché familial avec des « softs pour tous », puisque Mario Party n'est autre qu'un jeu de l'oie déguisé, pour notre plus grand plaisir.**

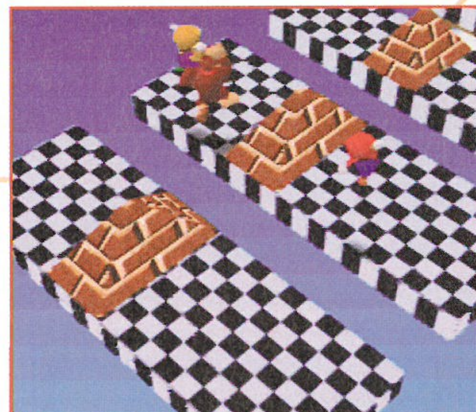


Mario Party… Tout comme Smash Brothers, Mario Party fait partie (ha ha ha!) de ces jeux dits de semi nouvelle génération « pour la famille », comme Sony sait si bien les faire (et les vendre). Ici, on a affaire à un jeu de société digne es petits chevaux ou du jeu de l'oie. Jouable e 1 à 4 simultanément, MP ne paye pas e mine, mais est capable de vous transfor- ner une après-midi pluvieuse ou une soirée mor- ellement beauf en un moment agréable. Et quoi de lus appréciable (grâce aux mini games du jeu) que de ousser à l'eau la lourde qui glousse à chacune de vos emarques depuis le début de la soirée, ou, pour vous mes- ames, d'aplatir à coup de marteau le moustachu au boléro ui vous drague depuis 20 bonnes minutes en se vantant e posséder la 205 la plus customisée de la cité ? Bien u'un mode solo rigolo - mais vite lassant - existe, c'est raiment à 4 joueurs que le soft délivre tout son potentiel dique. Il commence par le choix du personnage-pion, puis u plateau (6 de base, plus 3 cachés). Chaque plateau possède des caractéristiques propres qu'il sera bon d'étudier en privé, avant de convier ses amis à une partie, car la difficulté de certains pourrait « froisser » les mauvais joueurs. Une fois le personnage choisi, chaque joueur lance un dé et avance d'autant de cases décidées par le cube. Selon les cases, le personnage perçoit ou perd des pièces. Ces dernières vous serviront à acheter des étoiles à Toad la tortue. Se déroulant en 20, 35 ou 50 tours (!), le jeu, une fois terminé, désigne le gagnant par le nombre d'étoiles amassées. Pour se procurer de l'argent, chacun des participants est convié à un mini jeu, à la fin de chaque tour. Selon les épreuves, il faudra se battre pour sa pomme ou bien à 2 contre 2, voire parfois à 3 contre 1. Au nombre de 50, ces mini épreuves sont ultra-simples mais terriblement amusantes. Bien entendu, le jeu n'est pas techniquement extraordinaire, mais il reste agréable à regarder et possède surtout cette capacité géniale à enflammer une salle entière en peu de temps. Un produit ultra-ciblé mais qui est le meilleur de sa catégorie. Un peu trop enfantin, peut-être ?





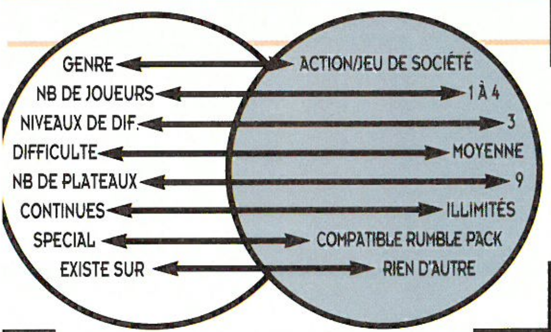

Une épreuve de reflexes : il faut lever un drapeau de couleur identique à celui du capitaine. Le joueur qui se trompe voit sa corde coupée.

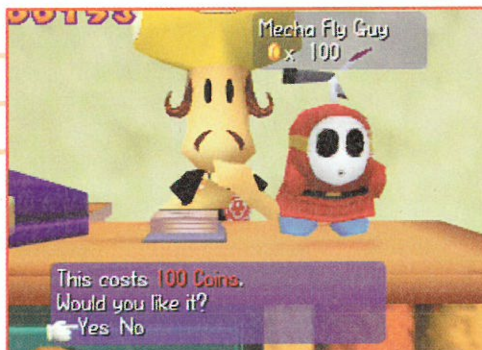


Epreuve d'adresse : il faut sauter sur ces surfaces en rythme, si l'on ne veut pas disparaitre dans le vide.

## Mario Party

## fiche technique



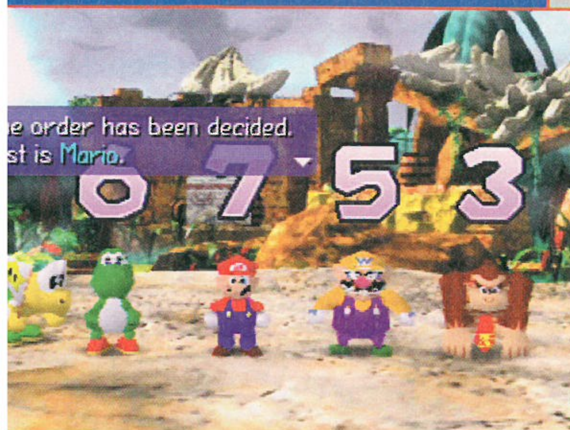



Une épreuve 3 contre 1 assez dynamique : le joueur solitaire doit courir le plus vite possible, pour échapper à une plante carnivore que les 3 autres vont arroser en e tapant les fesses sur un nuage ce qui aura pour effet de la rendre plus rapide. Débile et super fun.




Yoshi est tombé sur Toad et pourra lui acheter une étoile pour 20 pièces. Attention, car Toad change parfois de place sur le plateau.

Avant la partie, chaque joueur lance un dé. Le chiffre le plus haut ouvre la partie.









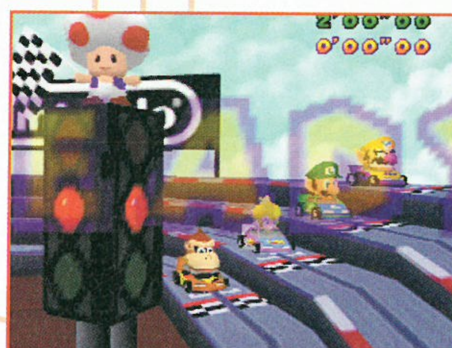
Il faudra être parfaitement coordonné avec son partenaire, pour ne pas tomber des rails, dans cette épreuve en 2 contre 2.

## Do you speak Mario ?

Le jeu testé dans ces pages (et donc les photos qui s'y trouvent) est en version anglaise. Mais la version définitive du soft que vous trouverez dans vos magasins lorsque vous lirez ces lignes sera intégralement traduite en français.

## Nintendo conquiert le public familial







## NOTES




**13 — technique**
On ne peut pas dire que ce soit le qui exploite à fond la puissance la console.

**15 — esthétique**
Graphiquement sobre, il n'en est moins mignon et coloré. Du Ninte typique, quoi.

**16 — animation**
Fluide et irréprochable, le jeu me scène des petits personnages pl de vie.

**17 — maniabilité**
Les jeux sont tous très simples, tinctifs et faciles d'accès. Une ré site de jouabilité.

**16 — sons**
Musiques assez répétitives mais bonne facture, même si on croit rec naître du Schubert ou du Mc Sola

**18 — durée de vie**
Durée équivalente à celle d'un Mo poly qui attend les invités sagem dans l'armoire.

**+ plus**
Une convivialité exemplaire.
Un jeu qui attirera de nombre réfractaires du jeu vidéo.

**– moins**
Toujours aussi gamin.
Les joueurs commandés par la cons sont « chanceux ».

**Intérêt 7/10**

## AVIS



**Greg**

Difficile de ne pas accrocher à Mario Party, même s'il faut admettre, qu'au départ, nous fûmes tous dubitatifs. Je pense notamment à Trazom qui s'attendait à un jeu très moyen et qui n'a pas lâché la manette. Dommage que Nintendo fasse des graphismes toujours aussi mielleux car, en dehors de ça, rien à reprocher à ce jeu finalement assez rigolo.



**Willow**

Quand Nintendo revisite le jeu de l'oie, ça donne un bon petit soft fun et convivial. Les parties à 4 sont vraiment amusantes et les nombreux mini jeux relancent assez efficacement l'intérêt ludique qui aurait pu très facilement atteindre le niveau zéro. Un titre sympathoche que les tout petits sauront apprécier... à plusieurs.




# Populous : The Begining

EDITEUR............. ELECTRONIC ARTS GENRE ............SIMULATION DIVINE

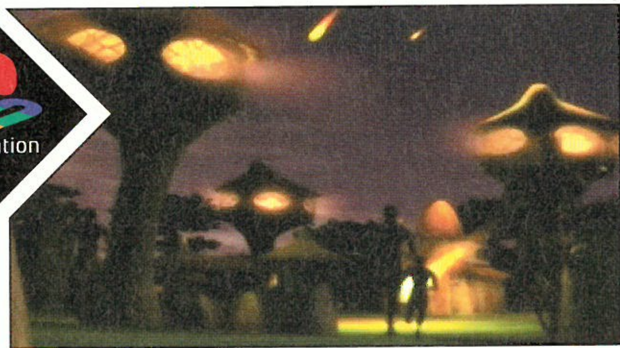
**Je l'attendais presque passionnément ce Populous nouvelle version. C'est vrai, techniquement, c'est autre chose grâce à la 3D, mais question intérêt... Bof.**

PLAYSTATION

# Populous The Begining

Tout déçu, que je suis. Je me disais, « cool , ça va être la classe de se la jouer Dieu, de manipuler des pygmées beuglants, de créer des volcans en plein milieu des villages de l'ennemi... ». Mais après plusieurs heures de jeu, passé le premier quart des niveaux, le plaisir de la découverte et de la conquête s'effondre. Mais pourquoi ? A priori, tout devrait bien se passer : chaque stage offre son quota de nouveautés en sortilèges ou en bâtiments, et les tactiques de victoires varient un peu. La réponse est simple : il manque quelque chose de fondamental. Ce quelque chose, c'est la possibilité de modeler le terrain à loisir pour obtenir la configuration souhaitée pour votre village. Désormais cette possibilité se résume à un nombre de sorts limité, et non à un pouvoir comme dans les précédents. Votre puissance passe par la shamane uniquement, limitant votre champ d'action, et les sorts acquis dans un niveau ne sont pas forcément reconduits sur le suivant. De plus, la croissance des bâtiments ne changent pas leur style, ils se contentent de devenir de plus grosses huttes. Pas de pierres pour refléter leur progression. Enfin, les sortilèges sont tous plus ou moins des sorts d'attaque, causant chaos et destruction, et leur obtention ne passe que par la prière de totems répartis sur la carte. Tout un pan de l'aspect stratégique s'effondre donc entraînant avec lui l'intérêt du jeu, qui au lieu de se montrer grandissant de monde en monde, reste désespérément plat. Au final, Populous nouvelle version est juste sympathique, la première heure, puis devient ennuyeux. Un jeu moyen, même pour ceux qui n'ont pas connu la magie des 2 premiers épisodes.



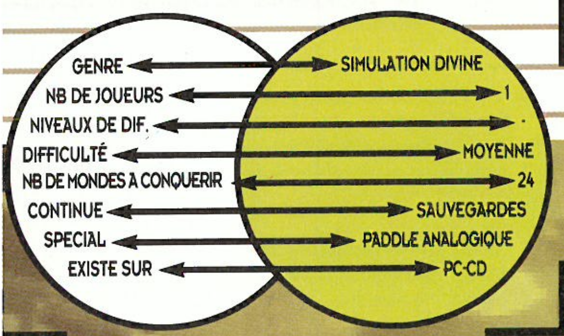




La shamane est un personnage fondamental. La ligne de vue des autochtones est souvent très inférieure à la portée des sorts.



## fiche technique



| | |
|---|---|
| GENRE | SIMULATION DIVINE |
| NB DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIF. | - |
| DIFFICULTÉ | MOYENNE |
| NB DE MONDES À CONQUERIR | 24 |
| CONTINUE | SAUVEGARDES |
| SPECIAL | PADDLE ANALOGIQUE |
| EXISTE SUR | PC-CD |





## Tips

Dès que vous aurez la possibilité de faire des prêtres, envoyez un petit groupe de 3 prêcheurs aux abords du camp ennemi, loin de la shamane adverse. Le foutoir qu'ils engendreront vous laissera tout le temps de vous étendre et de former des guerriers par dizaine. Cette technique peut parfois permettre de prier des totems situés dans le village de l'ennemi, pour un gain de temps considérable.





Un bataillon comme celui-ci viendra à bout de tout le village ennemi, y compris la shamane, pour peu que vous ayez detruit tous les precheurs adverses.

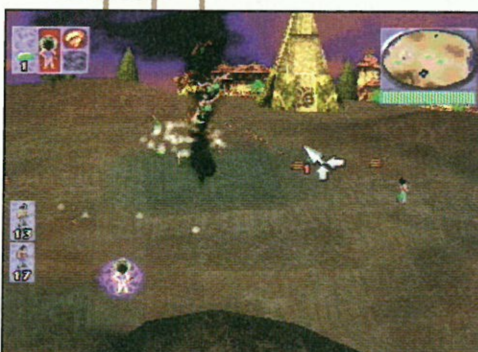
**Populous 3 pèche par un manque d'intérêt certain. Dommage**



Un gros probleme : parfois, les personnages ne parviennent pas à aller jusqu'à un point de la carte, alors que rien ne les y empeche a priori.







## NOTES



**15 — technique**
Un moteur relativement perform[...] une 3D agréable.

**16 — esthétique**
Des bâtiments très bien designés[...] graphisme réussi.

**14 — animation**
Le moteur a ses limites face à un[...] jeu, et la fluidité est loin d'être abso[...]

**17 — maniabilité**
Un point très soigné : le jeu se rév[...] parfaitement jouable à la manett[...]

**16 — sons**
Les musiques auraient pu être p[...] variées, mais l'ensemble sonore [...] bon.

**13 — durée de vi[e]**
Face aux centaines de niveaux [...] premier Populous, les 25 mondes f[...] un peu pitié...

**+ plus**
Un graphisme avec du style.
Une interface très bien foutue.

**– moins**
Sauvegardes coûteuses et longue[...]
Des problèmes d'IA, peu de vraie straté[...]

**Intérêt 5/10**

## AVIS

**RaHaN**

C'est dommage. Les développeurs ont fait de mauvais choix et trop modifié la formule originale. Du coup, on ne se passionne plus pour le développement du village ultime, et malgré une réalisation satisfaisante et quelques bonnes idées, la magie n'est plus vraiment là. Populous est moyen alors qu'il aurait dû être bon !

**Trazom**

Sortie il y a des lustres sur ordinateur, la première version de Populous réussissait à captiver le joueur durant des heures. Avec cette mouture, complètement refaite, on a du mal à être réellement dans le bain. De plus, l'impossibilité de remodeler le terrain et des animations plutôt moyennes rendent l'ensemble plutôt triste. Même si certains peuvent le découvrir.



# GranStream Saga

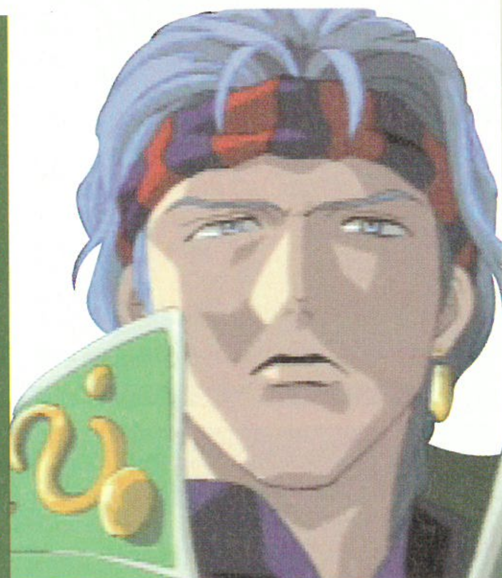
EDITEUR............ SONY GENRE ..................... ACTION/RPG

**Alors qu'on attend toujours les grands RPG de Square chez nous, voilà que débarque un oublié qui accuse son âge : Granstream Saga.**

PLAYSTATION

Devant les ventes mirobolantes de FFVII en France lors du Noël 1997, tous les éditeurs français y allaient de leur couplet « nous aussi nous allons traduire et lancer des RPG ». Un an après, le constat est assez amer. Un Landstalker pas mal, un Wild Arms et un Breath of Fire III qui ont BEAUCOUP trop vieilli. A défaut de se demander où sont passés les excellents Tales of Destiny et autres FF Tactics promis, le joueur se rabattra sur GranStream Saga, un action/RPG moyen, statique et assez bateau. Vous y incarnez un jeune garçon naïf qui ne connaît pas ses vrais parents et qui, bien entendu, a été élevé par un vieil homme sympathique qui se révélera super mystérieux et balancera ses secrets au compte-gouttes. Dans la galerie de personnages qui l'accompagnent, on en retrouve deux relativement classiques : la gentille fille timide et la bourrique qui camoufle ses sentiments pour le héros. Ajoutons à cela une histoire de continent flottant à sauver, ainsi qu'une mascotte idiote en forme de perroquet au running-gag agaçant, et l'on obtient au final, un jeu moyen. Moyen pourquoi ? Le scénario vaut ce qu'il vaut, et le principe des combats à la manière d'un jeu de baston, avec garde et pouvoirs magiques est intéressant. Mais le soft souffre de plusieurs défauts. Le plus notoire d'entre eux est sa raideur. Les villes, villages et constructions sont droites, et les habitants eux-mêmes ont des membres raides et des mouvements d'une parfaite rectitude. Simplifiés à l'extrême, les graphismes tracés à la règle choquent un peu une fois qu'on a apprécié le détail des personnages de FFVII et VIII. Facile et linéaire, le jeu pourra cependant trouver son public parmi les enfants, grâce à une intrigue gentillette, des personnages aux répliques presqu'enfantines et son mode de contrôle simpliste. Un jeu qui conviendra aux débutants, mais que les habitués, eux, bouderont.

PlayStation



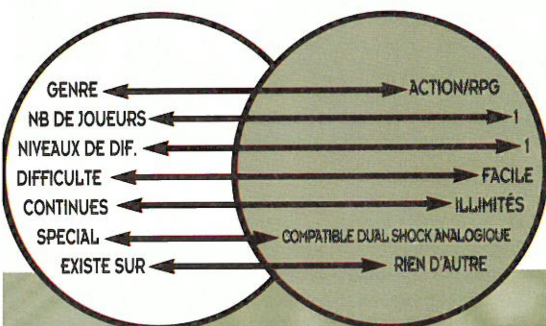
# GranStream Saga



Le jeu est souvent interrompu par des sequences style dessin anime entierement doublees en français. La grande classe...



## fiche technique



| | |
|---|---|
| GENRE | ACTION/RPG |
| NB DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIF. | 1 |
| DIFFICULTE | FACILE |
| CONTINUES | ILLIMITÉS |
| SPECIAL | COMPATIBLE DUAL SHOCK ANALOGIQUE |
| EXISTE SUR | RIEN D'AUTRE |

Les ennemis les plus gros ne sont pas toujours les plus dangereux.







En frappant ce soldat a repetition, vous ferez chuter son bouclier et le rendrez ainsi plus vulnerable a vos attaques.

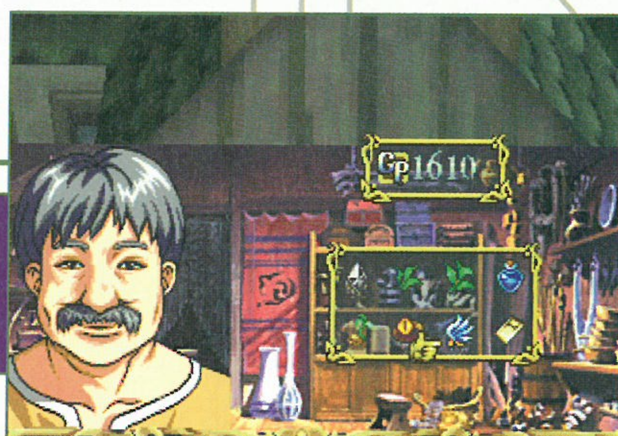



Quelques enigmes assez faciles vous attendent dans le temple des Sages.




Le barman du premier village deviendra vite un precieux allie.

# GranStream Saga arrive avec un an de retard !




Ayant la capacité de tout copier, le sceptre magique du héros lui permet de ne pas avoir à acheter d'armes ou d'armures. Par contre, potions et autres soins devront imperativement être acquis en magasin.



Le premier boss requiert de la patience et des nerfs d'acier. Un tuyau : il vaut mieux commencer par detruire ses mains.




## NOTES




**14 — technique**
Des graphismes en haute résolut et une animation fluide, mais un statique et peu vif.

**11 — esthétique**
Le jeu est graphiquement au dépouillé qu'un bourgeois sort d'une cité malfamée.

**15 — animation**
Elles sont fluides, mais il faut dire c ce n'est pas non plus un festival travellings.

**14 — maniabilité**
Un peu difficile au départ à cause la raideur du personnage, la prise main est finalement honnête.

**14 — sons**
Mélodies discrètes et bruitages simpl Un mauvais point pour la doubleu d'Alamee.

**11 — durée de vie**
Pour un produit de ce type, on esp rait plus que la quinzaine d'heures jeu qu'il propose.

**+ plus**
Un mini Zelda sur PlayStation.
Voix intégralement en français.

**− moins**
Un titre raide qui a BEAUCOUP vie
On aurait préféré Tales Of Destiny

**Intérêt 5/10**

## AVIS



**Greg**

J'éprouve de la tendresse pour ce titre, et surtout pour ses personnages attachants. Mais en dehors de cela, au secours ! Schéma : village-donjon-boss ultra-classique, labyrinthes symétriques et scénario simpliste, GranStream Saga n'intéressera pas ceux qui ont déjà goûté au genre.



**Gollum**

Depuis le succès de FFVII et le bon Wild Arms, les RPG se cherchent sur PlayStation. GranStream Saga n'est pourtant pas mauvais, mais il nous arrive tellement tard ! Sa réalisation simpliste et son scénario linéaire n'enchanteront donc que les affamés d'aventures virtuelles.




# Absolute Football

EDITEUR ........ VIRGIN INTERACTIVE GENRE........... SIMULATION DE FOOT

**Avec Absolute Football, Virgin Interactive tente une petite incursion à pas feutrés sur le fief d'EA Sports. Résultat : un coup d'épée dans l'eau de plus pour la concurrence !**

PLAYSTATION

On n'a cru qu'on ne le testerait jamais celui-là, tiens. Présenté au salon de l'E3 l'année dernière, initialement prévu pour célébrer la Coupe du Monde, Absolute Football aura finalement vu son lancement sur le marché repoussé au mois de mars. Décidément, les voies du marketing sont impénétrables. Premier (lourd) handicap, le titre de Virgin arrive un peu tard : se pointer quatre mois après FIFA 99, c'est clair, ça l'fait pas ! Quel est le fan de ballon rond qui, au moment où nous écrivons ces lignes, n'a pas dans sa logithèque le(s) dernier(s) titre(s) footeux d'EA Sports ? Levez bien haut la main qu'on vous voit ! Concernant le jeu à proprement parler, là encore, Absolute Football souffre de la comparaison avec la référence du moment mais aussi avec ISS Pro 98 et ce, nous le verrons plus tard, tant du point de vue du gameplay que de celui de la réalisation. Pourtant, il ne s'agit pas là d'un titre totalement inintéressant. Absolute rappelle un peu le mode historique de Coupe du Monde. En effet, la particularité de cette énième simulation est de vous permettre de jouer avec toutes les équipes et tous les joueurs des 11 dernières Coupes du Monde, de 1958 à 1998 ! Ce qui représente un total de plus de 1 000 formations et une base de données de 16 000 joueurs. Confronter des équipes de plusieurs époques, comparer leur perf', jouer avec les grands noms du foot, c'est vrai, c'est carrément cool. Seulement voilà, le plaisir de jeu n'est pas ce qu'il devrait être. Les joueurs sont super lents, les tirs manquent de patate, la sélection du joueur le plus proche du ballon est capricieuse, les défenseurs ont tendance à s'écarter bêtement du porteur du ballon et marquer relève de la gageure. D'accord, c'est peut-être super réaliste - comparé à FIFA, les scores fleuves sont rares - mais qu'est-ce qu'on s'emm... ! Oh, il y a bien quelques réjouissances comme la motion capture, harmonieuse à souhait et les jauges pour les tirs et les passes mais rien qui ne nous fasse réellement oublier qui vous savez.

PlayStation





# Absolute Football

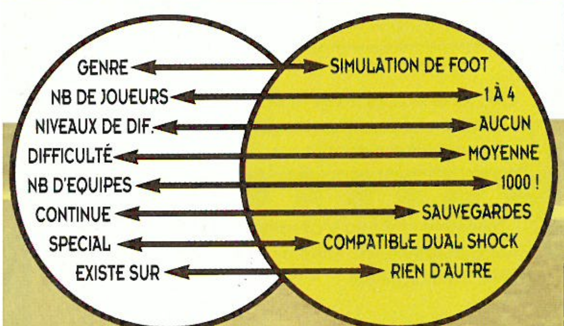




Ajuster un tir tient souvent de l'œuvre du Saint Esprit et ce, malgré le système de jauge de puissance.



## fiche technique



| | |
|---|---|
| GENRE | SIMULATION DE FOOT |
| NB DE JOUEURS | 1 À 4 |
| NIVEAUX DE DIF. | AUCUN |
| DIFFICULTÉ | MOYENNE |
| NB D'EQUIPES | 1000 ! |
| CONTINUE | SAUVEGARDES |
| SPECIAL | COMPATIBLE DUAL SHOCK |
| EXISTE SUR | RIEN D'AUTRE |



Le Brésil de Pelé (1970) contre l'Ecosse d'aujourd'hui : des pressings défensifs... hum, exotiques.

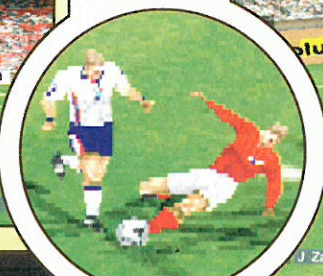
## Poilant

Dans Absolute Football, les explosions de joie sont interactives : une première ! Même EA Sports n'y avait pas pensé ! C'est vous qui décidez de votre attitude après avoir marqué un but. Vu le nombre de fois où l'on arrive à glisser le ballon au fond du filet, autant profiter pleinement de cette possibilité ! C'est simple, il y a autant de façons d'exprimer sa joie qu'il y a de touches sur le pad. Vous pourrez, par exemple, faire l'avion en compagnie de vos coéquipiers, vous jeter sur la pelouse pour glisser sur le ventre comme un phoque sur la banquise, frimer en serrant votre poing, lever les bras au ciel, puis vous laissez tomber comme un bûche ou encore courir comme un débile. Ah, au fait , ça n'a rien à voir mais il me reste un peu de place alors profitons-en pour préciser qu'il n'y a pas d'équipes de clubs, qu'il est possible de s'entraîner, de jouer les vrais qualifications de toutes les Coupes du Monde depuis 58 et que les vieux matchs se déroulent en noir et blanc, enfin couleur sépia !




Vous pourrez opter pour 19 formations supplémentaires. Les possibilités tactiques sont quand même inférieures à celle de FIFA 99.

Tout comme les tirs, les coups francs sont difficiles à ajuster.









Les gardiens ont, à quelques exceptions près, des comportements cohérents.

# Un soft trop perfectible pour s'imposer

## NOTES



**12 — technique**
Le moteur 3D manque de punch, quant à elle, est loin d'être au Bonne motion capture.

**12 — esthétique**
Le titre de Virgin fait beaucoup pe au premier ISS Pro sur Play. Mo sation correcte.

**14 — animation**
La motion capture est harmonie mais les déplacements sont vrai trop lents.

**13 — maniabilité**
Perfectible. La sélection du joueu plus proche du ballon est capricie Grrr !

**12 — sons**
Une ambiance un peu mollasso mais les joueurs se parlent sur le rain. Pas de commentaires lourd

**14 — durée de vie**
Le nombre d'équipes est plus satisfaisant, mais il n'y a qu'un m Coupe du Monde.

**+ plus**
1 000 équipes, 16 000 joueurs ! Le mode historique.

**– moins**
La lenteur des actions. La prise en main.

**Intérêt 5/10**

## AVIS

### Willow

Malgré quelques bonnes idées, Absolute Football ne parvient pas à s'imposer face aux dernières productions d'EA Sports. Lenteur des actions, problèmes d'I.A. en défense, gestion fantaisiste du joueur le plus proche de la balle : ça fait trop de défauts pour un seul jeu. Pourquoi se contenter de peu quand on peut avoir le meilleur ?

### Gollum

Alors qu'on approche de l'indigestion footballistique sur PlayStation, les chances d'Absolute Football semblent bien minimes face à ses concurrents directs, la série des FIFA et ISS Pro 98. Seuls ceux friands de titres techniquement fades, donnant lieu à des matchs particulièrement poussifs entre équipes à l'I.A. digne de celle d'un schtroumpf, devraient être comblés.




# Civilization 2

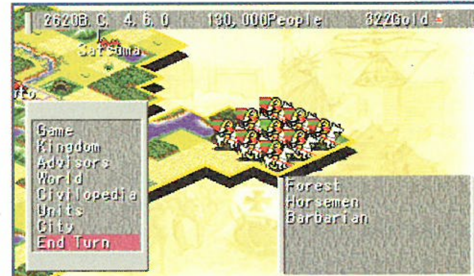
**EDITEUR** ........... **ACTIVISION** **GENRE** ..................... **STRATÉGIE**

**Un titre qui figure, aux côtés de Doom, au rang des jeux inoubliables et révolutionnaires, qui arrive enfin sur Play, réussi et complet : la classe !**

PLAYSTATION

Bon voilà, (gros bâillement) il est 5 heures 22 du mat'. Ça fait 11 heures que j'ai entamé ma nouvelle partie de Civilization 2. Et je ne suis même pas arrivé à la fin ! Comme il faut bien que je songe à dormir, j'abandonne donc la conquête d'Alpha u Centaure, pour expliquer à ceux qui ne le onnaissent pas déjà, combien le titre de Sid eier est incontournable pour les amateurs de ratégie et de gestion. Ce qu'il vous propose est rt simple dans le concept : prendre les rennes d'une vilisation, depuis l'âge du bronze jusqu'à la conquête des toiles. 21 modèles sont proposés avant de commencer, de abylone au Japon, en passant par les Egyptiens ou les Anglais, nsi que trois tailles de carte et un nombre au choix de civisations rivales. Ensuite, lancement du jeu… Celui-ci génère éatoirement une carte et c'est parti. Vous fondez la capitale e votre futur empire et gérez chacun des paramètres qui vous mènera à la victoire. Expansions, politique, économie, guerres, sciences, grands projets, commerces, traités, systèmes divers et même plus tard pollution, transports, bref : TOUT ! C'est ce qui fait de Civilization 2 un soft unique, tant il est complet. La version PlayStation propose exactement les mêmes choses que l'original, avec une révision graphique somme toute très satisfaisante. Car dans ce genre de jeu, Dieu sait que 2 mégas de RAM, c'est limité pour retenir autant de données… Mais l'aspect graphique étant tout de même d'un intérêt second dans Civ. 2, on peut dire que c'est une réussite. Son seul défaut est aussi une de ses qualités : une durée de vie extraordinairement longue, pour une seule partie. Tous les joueurs n'auront peut-être pas le courage d'aller jusqu'au bout, mais si vous aimez le concept, foncez ! Vous ne le regretterez pas, sauf si vous n'avez qu'une seule memory card : une sauvegarde prend 10 blocs. Enfin, moi, j'adore et j'ai des tonnes de memory cards.

PlayStation



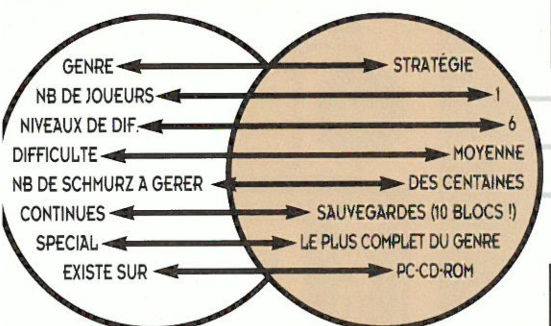

Dans les premières heures de jeu, vous serez confronté à des villages de barbares ignorant la civilisation.




Cette tête de mort au-dessus de Kyoto indique une pollution trop élevée.

# Civilization 2

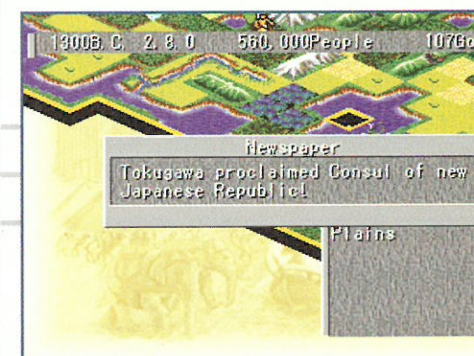
## fiche technique



| | |
|---|---|
| GENRE | STRATÉGIE |
| NB DE JOUEURS | 1 |
| NIVEAUX DE DIF. | 6 |
| DIFFICULTE | MOYENNE |
| NB DE SCHMURZ A GERER | DES CENTAINES |
| CONTINUES | SAUVEGARDES (10 BLOCS !) |
| SPECIAL | LE PLUS COMPLET DU GENRE |
| EXISTE SUR | PC-CD-ROM |

A.D. 1760 4.5.1 4,690,000People 673Gold
Defense Minister
Roman civilization destroyed by Japanese.

Un simple message vous annonce votre victoire militaire face à une autre civilisation… On aurait aimé en avoir plus sur ce point.




Les grandes découvertes et autres merveilles du monde donnent des avantages tout particuliers. Mais ils sont longs et chers à réaliser.

Owner gains any civilization advance already discovered by two other civilizations




Les systèmes politiques avancés produisent plus, mais vous laissent moins de liberté pour entreprendre ce que vous voulez.

Rien ne vous oblige à déclarer la guerre à vos petits camarades. La diplomatie fait aussi partie de Civilization. Sauf dans ma partie...




# Quelques aspects

Voici quelques-uns des écrans de paramètres que vous rencontrerez dans Civilization 2 :

Maps provide a diagrammatic representation of an area, showing terrain features, cities, and other landmarks. The earliest maps were etched clay tablets charting Babylonian lands for the purposes of taxation. Around the same time, the Chinese produced regional maps drawn on silk cloth. In between 600 and 200 BC, the Greeks produced several maps of the known world, including the first map showing a primitive system of latitude and longitude. These early maps were primarily used by traders and merchants. Seamen, who often set their courses based only on the tales brought back by previous voyagers, benefited most from the science of map making.

A tout moment, vous pourrez, en pressant un bouton, avoir de plus amples informations sur ce qui se passe ou ce que représente telle ou telle chose.

Satsuma A.D. 1758
Pop.: 210,000 Treasury: 6583Gold
People:
Production Menu
Diplomat 15
Caravan 25
Explorer 15
Palace 50
Factory 100
Sewer System 60
Police Station 30
Women's Suffrage 300
United Nations 300
X-Select ∠-Cancel Up/Down-scroll

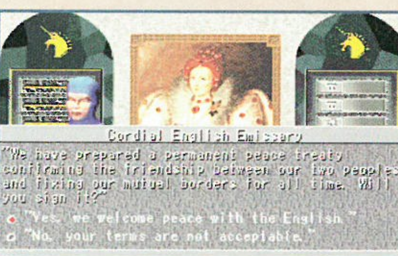
Ici, vous choisirez la production d'une ville. Qu'il s'agisse de troupes, de colons, de bâtiments ou de gros œuvres.

Government: Republic Maximum Rate: 80%
Total Income: 18 Total Cost: 14
Discoveries: 18 Turns
0% 50% 100%
Taxes: 20%
Science: 60%
Luxuries: 20%

Le budget. Entre taxes, luxe et sciences, il faut choisir !

Edo A.D. 1720
Pop.: 280,000 Treasury: 10666Gold
People:
Food Prod.: 15 Surplus: 1
Trade prod.: 16 Corruption: 1
Tax rate 40%: 12 Luxury10%: 4 Science50%: 24
Shields: 8 Support: 0 Surplus: 8
X-Convert Citizen ∠-Exit Up/Down/Left/Right

Les statistiques d'une ville : production, population, participations aux taxes, sciences et niveau de richesse de la population.




L'écran général d'une ville. Les bâtiments et équipements dont elle dispose, ce qu'elle produit et ce qu'elle demande. En bas se trouvent les écrans détaillés.




Vos conseillés. Tantôt d'accord avec vous, tantôt pas du tout, il est rare de les satisfaire tous.

Unit roster X-select ∠-Exit Up/Down
Dragoons Japanese (Kyoto) HP:20/20 Fortified
Musketeers Japanese (Edo) HP:20/20 Fortified
Musketeers Japanese (Edo) HP:20/20 Fortified
Dragoons Japanese (Kyoto) HP:20/20 Fortified
Caravan Vet. Japanese (Satsuma, Coal) HP:7/10 Moved already
Musketeers Japanese (Satsuma) HP:20/20 Fortified
Musketeers Japanese (Satsuma) HP:20/20 Fortified

L'ensemble de vos unités. Leur état, leur localisation et leur activité actuels sont précisés.

Cordial English Emissary
"We have prepared a permanent peace treaty confirming the friendship between our two peoples and fixing our mutual borders for all time. Will you sign it?"
"Yes, we welcome peace with the English."
"No, your terms are not acceptable."

L'écran diplomatique. Il offrira les différentes options possibles entre tractations, propositions, déclarations de guerre...

# NOTES




## technique — 16
Après 4 000 ans de développemen[t], une carte de taille moyenne, le te[mps] de réflexion de la machine est min[...]

## esthétique — 8
Civilization 2 n'a jamais été un je[u] souhaitant rivaliser avec Soul Reav[er]

## animation — 8
Peu ou pas d'animations. Juste [des] conseillers incarnés par des act[eurs] et des films sur les grandes déc[ou]vertes.

## maniabilité — 17
L'interface est impeccable, les me[nus] sont clairs et on se fait à l'ensem[ble] dès le début, grâce à l'aide en lig[ne]

## sons — 15
Des bruitages limités et des musiq[ues] qu'il est heureusement possible [de] changer en cours de jeu.

## durée de vie — 19
Virtuellement, infinie. Mais rares s[eront] ceux qui parviendront à terminer [une] grosse partie.

## plus
Une richesse incommensurable. Flatteur d'égo !

## moins
10 blocs, la sauvegarde ! Des fins de parties un peu laborieu[ses]

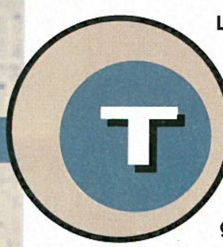
## Intérêt 7/10

# AVIS



**RaHaN**

Le nombre d'heures que j'ai passées dessus reflète une évidence : j'adore ce jeu. Bon, c'est pas beau et, pour la plupart des joueurs, c'est gonflant. Mais si vous êtes de ceux que la gestion totale et la stratégie sous toutes ses formes intéressent, alors il n'y a pas meilleur choix sur PlayStation. Un must inégalé.



**Trazom**

La PlayStation n'accueille que très rarement des jeux de stratégie, issus, quasiment tous, du monde PC. Civilization 2 prouve, si besoin était, qu'une fois de plus l'intérêt d'un jeu ne se rattache pas seulement à sa beauté graphique, mais bien à sa profondeur. Alors si, comme moi, vous n'êtes pas un expert, goûtez-y et vous serez emballé, entre deux cafés !

# Toutes les sorti



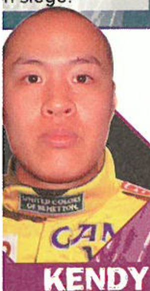
**TSR**

u du mois :
e la Réunion
T.S.R. ce mois-ci,
Rzemet de la
e saison, en
, à l'île de la
n. Malheureuse-
vacances ne
pas abandon
ébrité. Assailli
nombreux
es qui l'ont
u, il se voit obligé
niner son séjour
e cabanon du
er de l'hôtel.



**TRAZOM**

eu du mois :
Rally 2
ascible, il aurait
venir un pilote
nie s'il ne s'était
é à régler
me sa voiture.
que, il a tué son
d'atelier à coups
rnevis car
rnier avait laissé
gnure d'ongle
n siège.



**KENDY**

eu du mois :
GB
sa minable
e, 2 pilotes
ux ne parvienent
pas à réaliser
urs d'essai sans
anter. En fait, il
e pas les
es de bagnoles
end chaque
de toucher la
des rares spon-
pour se payer
ouffe dans un
u chinois.

**La Game Boy Color semble avoir des ailes dans le dos ! Entre V-Rally et Zelda Dx, notre coeur balance. Et, comme toujours, nous vous faisons part des titres que certains éditeurs n'ont pas cru bon de nous envoyer, mais que nous n'avons pas manqué d'acheter... Gulp ! Un mois somme toute sans grande surprise où tout le monde est remis à sa juste place.**




## Cool Hand




Si au premier abord Cool Hand semble n'être qu'un piètre multi-jeux de cartes, au regard du nombre important de bourgeois jouant, sur PC portable, au Solitaire, le titre de Take 2 pourrait simplifier la vie de pas mal de monde. A vous les longues soirées dédiées au Black Jack, au Solitaire et au Cribbage ! Pour chaque jeu différent, vous disposerez de plusieurs règles, pour satisfaire les plus pointus en la matière. Très complet dans le fond et dans la forme, des options tutoriales ainsi que des aides stratégiques vous formeront aux techniques secrètes de l'analyse des cartes. S'adressant en priorité aux vieillards en mal de compagnie, Cool Hand satisfera les amateurs de jeux de hasard et les blasés de la plate-forme. Un titre pas banal qui possède le mérite d'être original et amusant.

Kendy

**6/10** EDITEUR : **TAKE 2**
MACHINE : **GAME BOY COLOR**

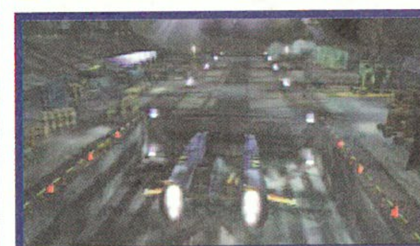



## Invasion

Selon Microïds, nous sommes devant un produit qui enfonce complètement Colony Wars. Selon nous, nous sommes devant un produit assez confus à la maniabilité défaillante. Graphiquement sympatoche, le jeu est malheureusement trop approximatif dans sa jouabilité, pour offrir des dogfights de qualité. Un bon point pour les cinématiques et l'ambiance générale du soft, somme toute excellente mais qui, malheureusement, ne parvient pas à rattraper le manque de jouabilité de l'ensemble.

Greg





**3/10** EDITEUR : **MICROIDS**
MACHINE : **PLAYSTATION**




## KKND 2







KKND 2 aurait pu être une alternative intéressante aux autres jeux de stratégie temps réel PlayStation. Le problème : les développeurs ont voulu introduire un nouveau système de sélection des unités. Du coup, elles sont gérées par groupe, à l'aide des boutons de la tranche. Ensuite, il faut naviguer dans des menus, pour scinder les groupes d'unités ou encore les réunir. Pire, c'est la même chose pour les bâtiments... Difficile de réagir vite, avec une interface aussi laborieuse. Du coup, tous les aspects positifs du jeu (graphismes agréables, 3 races au choix, unités et bâtiments nombreux...) sont occultés par cette sombre erreur de conception.

RaHaN




**3/10** EDITEUR : **INFOGRAMES**
MACHINE : **PLAYSTATION**

# es européennes

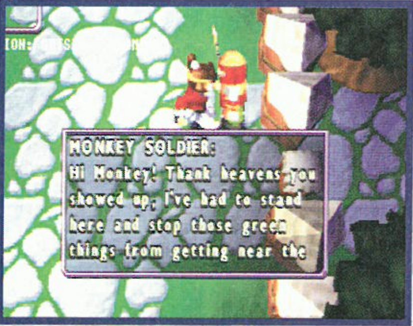


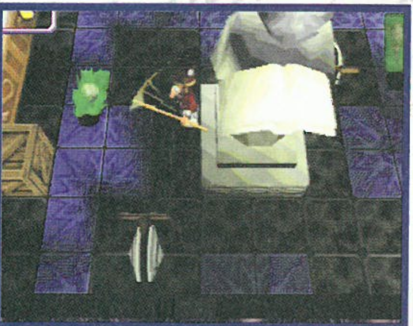
## Monkey Hero



Monkey Hero a été créé par une bande de programmeurs américains fans de jeux japonais. C'est donc sans aucune surprise qu'on se trouve face à des graphismes faussement mangas et des personnages mignons. Le jeu lorgne un peu du côté de Brave Fencer Musashiden, mêlant l'aventure et l'action avec brio. Malheureusement, la réalisation est très moyenne voire médiocre, et l'intérêt du jeu s'essouffle vite devant la répétitivité de l'ensemble. Le scénario n'est pas extraordinaire et les situations diverses sont des clichés. Un petit jeu sympa, mais loin d'être une merveille.

Greg



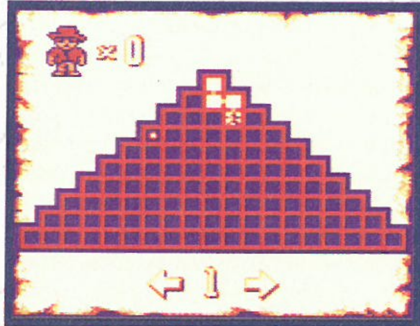
**4/10** EDITEUR : TAKE 2/BLAM
MACHINE : PLAYSTATION



## Montezuma's Return

Encore un jeu de chez Take 2 sur la Game Boy Couleur ! Montezuma allie la beauté des graphismes au plaisir du gameplay. Les plus âgés se souviendront sûrement des versions Coleco ou Apple de ce titre aussi ancestral que Galaga et redécouvriront sur GBC une nouvelle mouture tout aussi amusante. Le principe de jeu rappelle celui de Donkey Kong : vous devez récupérer des clés, en évitant soigneusement les pièges disséminés dans les tableaux (serpents, têtes de mort mouvantes...), pour sortir sain et sauf du dédale. Au départ, vous ne pourrez que sauter pour éviter les ennemis, seules les options sous forme de couteau vous permettent d'éliminer les adversaires. Doté d'un niveau de difficulté relativement élevé, Montezuma s'avère un investissement de bon goût, pour qui recherche un challenge de taille. On peut enfin souffler : le premier titre de qualité est arrivé !

Kendy

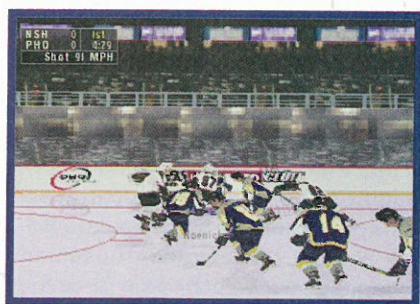


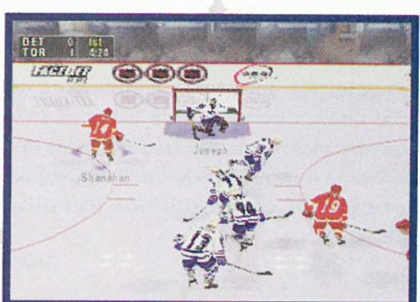



**7/10** EDITEUR : TAKE 2
MACHINE : GAME BOY COULEUR



## NHL Face Off 99





Les simulations de hockey sont, a priori, réservées à un public averti. Lorsqu'on s'attaque à un jeu de ce type, il faut bien se rendre compte qu'on empiète sur les plates-bandes des productions EA Sports, remarquables dans ce domaine. Autrement dit, il faut avoir un produit d'excellente qualité sous peine de se retrouver illico à la trappe. C'est malheureusement ce qui arrive ici. NHL Face Off 99 fait pourtant dans l'exhaustif. Vous pouvez muter vos joueurs, participer à différentes saisons, mater des tas de caractéristiques, procéder à diverses mises en formation... Pas mal. En ce qui concerne le jeu lui-même, force est toutefois de constater que le résultat se révèle assez brouillon et ce, malgré les différentes vues mises à disposition. L'ambiance est moyenne et on se dit que cette simulation n'apporte somme toute pas grand-chose face aux meilleures productions du genre. Un jeu qu'on devrait vite oublier, comme beaucoup d'autres.

RaHaN

**4/10** EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION



**RAHAN**

Son jeu du mois : Metal Gear Solid
On connaît tous RaHaN, de l'écurie Druidic Silverbird. Issu d'un quartier défavorisé, il est champion du chap dage, ce qui perme de gagner un temp précieux lorsque le pilotes s'arrêtent au stand pour changer les roues. Le problème, c'est qu'il ne rend pas les écrous



**GREG**

Son jeu du mois : FFVIII
Depuis qu'il est jour naliste automobile, Greg connaît toutes les combines pour payer ses bagnoles beaucoup moins cher. Heureusement pour lui, car à force de se faire voler sa caisse, il en a marre d'être devenu le premier fournisseur automobile des pay de l'Est.



**WILLOW**

Son jeu du mois : Sega Rally 2
Mauvais pilote mais grande gueule, il trouve toujours une excuse pour justifier ses défaites. Dernièrement, il a expliqué aux journalistes que c'est une crise d'éte nuement qui a recou vert sa visière de morve solide et qui e la cause de sa sortie de route.



GOLLUM

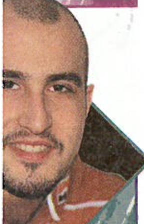
du mois :
...lly 2
...n était un
...e, il pourrait
...e l'argent et
...es. Malheu-
...nt, être
...r chez
...a rarement
...n ou l'autre.
...stant, il
...a poussière
...ginant cou-
...eurs. Il peut
...rêver...



CHRIS

du mois :

...ste des
...es financiers,
...été surpris en
...ménagement
...u'il ait enterré
...jardin, où se
...nt déjà les
...nbes de son
...es restes de
...e morte.



ELWOOD

du mois :
...ally 2
...un journaliste
...ande s'il est
...nt de son
... Elwood
... : « c'est clair ».
...u'un autre lui
...e une photo
...euse de lui,
... douche, il
... « D'accord ! ».
...illesse le
...NDElwood :
...d, c'est clair,
... veut !).



## Perfect Assassin

Avec un scénario hyper-trafiqué à base de S.F. bon marché et de voyages dans le temps, ce soft présente ce qu'on appelle le syndrome français : un gros effort au niveau des designs sur papier et rien derrière. Alors on se balade en discutant avec des créatures dessinées par le célèbre illustrateur de S.F., Kev Walker, mais malheureusement dialoguées par un concierge (avec tout le respect qu'on leur doit). Difficile de garder son sérieux, devant Perfect Assassin, tant la réalisation du jeu est minable. Personnages minuscules et pixellisés, chargements lents et fréquents, intérêt assez absent sont les éléments marquants de ce titre. Depuis Robotron X, on n'avait pas fait plus mauvais !

Greg







1/10 — EDITEUR : GROLIER INTERACTIF — MACHINE : PLAYSTATION



## Running Wild







Trop facile. Ce jeu est trop facile. Déjà qu'à la base son intérêt ne casse pas des briques... Running Wild, c'est avant tout une bande d'animaux humanoïdes aux looks ringos (un zèbre mal inspiré, une femelle panda fan d'arts martiaux, un bélier à l'expression figée...) qui s'affrontent dans des joutes de vitesse. La particularité du soft réside dans son système de courses automatiques : vous ne pourrez qu'effectuer des virages et sauter, votre perso se déplaçant tout seul. En outre, moins vous vous cognez contre les éléments du décor et plus votre keum gagnera de la vitesse. Sinon, les bonus s'avèrent inutiles pour gagner, les adversaires étant très très faciles à battre. Proposant 6 circuits (dont 2 cachés) sans imagination (la glace, le volcan, la ville...), Running Wild se termine en moins d'une heure ! Un grand coup d'épée dans l'eau, en somme... Au suivant !

Kendy

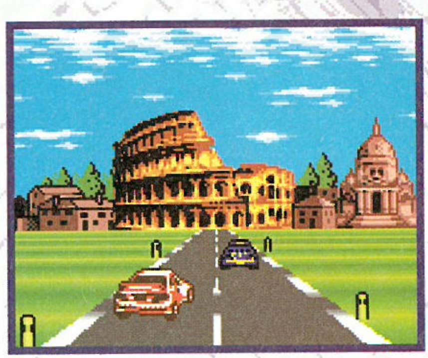
4/10 — EDITEUR : BLUE SHIFT — MACHINE : PLAYSTATION

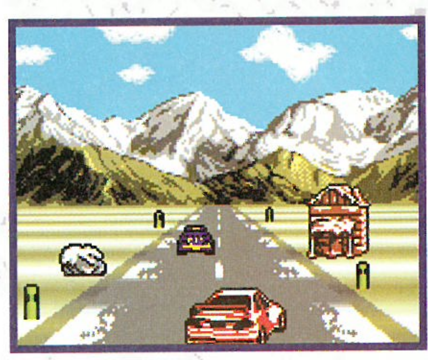


## V-Rally DX

Tout comme pour Zelda Dx, V-Rally fait son come back en version colorisée, avec de petites nouveautés bien alléchantes. Graphiquement très attractif, le titre n'affiche pas moins de 56 couleurs simultanément à l'écran ! Et l'animation n'est pas en reste non plus, puisque le rendu de la vitesse s'avère fluide et rapide, comme si la GB Couleur était capable du fameux mode 7 de la défunte Super Nintendo. Dans cette dernière mouture, 2 modes de jeu (arcade et championship) vous obligent à venir à bout des circuits de base, pour accéder à de nouveaux, les sauvegardes s'effectuant sous forme de mots de passe. Sinon vous aurez le choix entre 4 voitures (de la Ford Escort à la Peugeot 306) aux capacités distinctes en vitesse, adhérence, accélération et freinage. De quoi contenter tout le monde ! V-Rally allie à la fois réalisation technique et gameplay au top pour un jeu, ma foi, très indispensable pour les pilotes en herbe. A se procurer donc sous peine de ne rien comprendre à la vie !

Kendy





7/10 — EDITEUR : INFOGRAMES — MACHINE : GAME BOY COLOR



Difficiles, les débuts d'année... surtout pour les éditeurs qui, comme d'habitude, cuvent leur excès de sorties de Noël ! Du coup, ça ronfle sec, sur consoles comme sur PC. Cela dit, ce mois est à marquer d'une pierre blanche, car l'add-on de Starcraft est finalement sorti ! Broodwars est une petite merveille qui relancera pas mal l'intérêt du jeu de stratégie de Blizzard. Pour les amateurs, il ne faut pas passer à côté. Enfin, ajoutons un soupçon du nouveau Sim City et une larme de Dethkarz.

# Les jeux PC du mois

## TELEX

### Le microcosme « FPS »

FPS : First Person Shooter, Doom-like. Que de news sur ce fameux type de jeu qui hante à ce point le monde PC. Dernier annoncé en date, après Quake 3 : Rune. Il est prévu pour l'an 2000 et est en développement chez Human Head, studio constitué par des anciens de Raven Software (Hexen) qui, auparavant, devaient travailler sur Daïkatana 2. Human Head a carte blanche sur la technologie Unreal pour Rune.

### Sony en ligne droite...

... vers la domination du marché online. Déjà l'heureux papa du JDR online le plus attendu du moment, Everquest, Sony vient d'annoncer la signature d'un accord de distribution exclusive des futurs développements de RedEye Interactive. Quatre titres sont prévus, le premier restant Everquest. Du coup, ces jeux ne seront que sur TheStation.com !

## Broodwars
## Starcraft à la perfection

**Editeur : Sierra Genre : Add-on Prix approximatif : 350 F**

Très attendu par le million de fans qui a acheté Starcraft, cet add-on risque de remettre sur la brèche la plupart de ceux qui n'y ont pas joué depuis longtemps. Après y avoir goûté, une chose est certaine : Blizzard nous livre ici la quintessence de ce que les aficionados désiraient. Au programme, nouvelles unités, nouvelles cartes réseau, nouveaux environnements et, bien sûr, 3 nouvelles campagnes. En bonus, une nouvelle version de l'éditeur de maps, incluant les nouvelles possibilités de Broodwars, un habillage de quelques cinématiques bien senties, un scénario travaillé et un up-date de Battle.net ! Allons directement aux détails qui nous intéressent : en fait, on peut considérer Broodwars comme un gros rééquilibrage de Starcraft. Les unités ont été spécialement conçues en ce sens mais, fort heureusement, elles restent originales. Tant mieux ! Chez les Protoss, on peut enfin créer des Dark Templar qui, en fusionnant, créent les Dark Archon. Ces derniers disposent de 3 pouvoirs très chers, mais très puissants : feedback qui inflige autant de dégâts à une unité qu'il a d'énergie (ouaïe !), maelström qui paralyse l'adversaire et surtout Mind Control qui permet de prendre le... contrôle définitif et total d'une unité adverse ! Les Protoss s'enrichissent aussi du Corsair, excellente unité air/air. Chez les Terrans, le médic permet de palier le défaut majeur de la race qui, grâce à lui, pourra aussi soigner des unités. Vient ensuite la Walkyrie, unité qui fait des ravages en air/air avec une salve de 16 missiles à large impact. Les zergs, quant à eux, récupèrent une défense au sol, le Lurker, qui cause des dégâts très importants. Mobile, il faut l'enterrer pour la rendre opérationnelle.



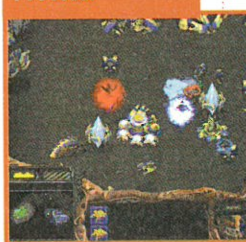
La Walkyrie Terran anime les batailles d'un concentré d'explosions.



Les nouveaux environnements relanceront un peu l'attrait graphique du jeu. La nouvelle version de l'éditeur permet de les utiliser.

Pour finir, le Devourer est une nouvelle unité aérienne très compétitive. Des up-grades inédits parachèvent le tout, permettant chez les Terrans d'avoir des Goliath avec une portée égale à celle des guardians zergs, et chez les zergs d'utiliser enfin l'Ultralisk qui devient plus rapide et gagne des points de vie. Bref, pour les amateurs, cet add-on quasiment parfait est réellement indispensable, pour le jeu solo comme pour le jeu réseau. Les 3 campagnes offrent des surprises et des objectifs très bien pensés et une difficulté de taille. Le « must-have » du mois !

Le Dark Archon est l'unité la plus puissante dont héritent les Protoss.







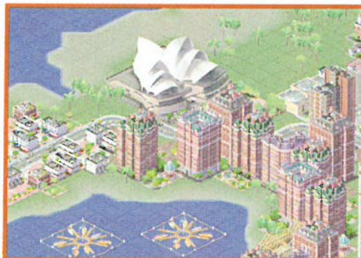
# Sim City 3000
## faire du neuf avec du vieux

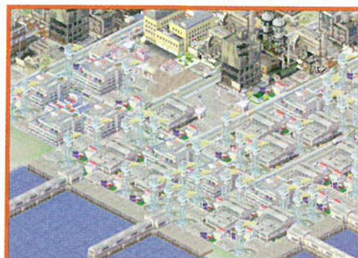
**EDITEUR : MAXIS GENRE : GESTION PRIX APPROXIMATIF : 350 F**

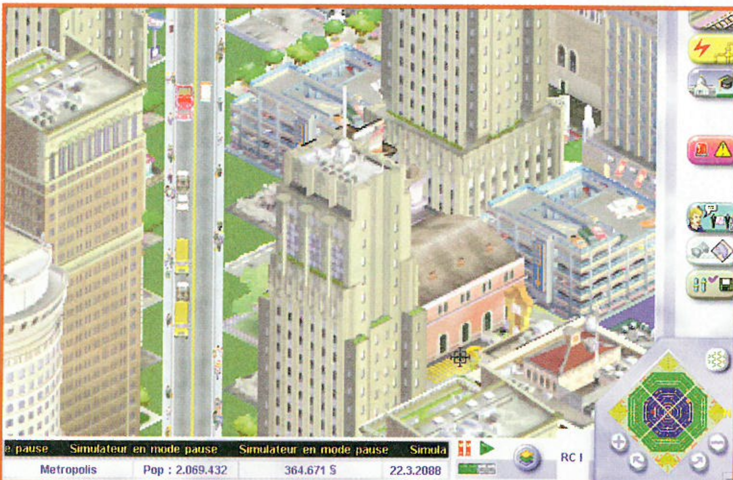
Quoi ? Une énième version de Sim City ? Bah ouais. N'empêche que Sim City est un chouette jeu et, pour ceux qui n'y ont pas joué depuis perpette ou qui n'ont jamais essayé, cette version 3000 est plutôt réussie. Certes, elle ne révolutionne rien, mais les amateurs seront heureux d'apprendre que quelques nouveautés relancent un peu l'intérêt. Pour commencer, le soft semble s'être sensibilisé aux problèmes actuels d'environnement. Il vous faudra ainsi gérer vos ordures... Les tourments politiques sont aussi de la partie, avec les fameux pots-de-vin. Pour relier les deux, vous pourrez, par exemple, faire miraculeusement disparaître vos ordures on ne sait où (probablement chez un de vos 4 voisins), moyennant une petite... subvention discrète. Vos excédents d'électricité ou d'eau pourront être revendus, si votre réseau de distribution le permet. Enfin, 7 conseillers vous tiendront informés du bon développement de votre ville, mais aussi exprimeront leur avis quant aux diverses propositions d'aides extérieures. Vous pourrez ériger des monuments historiques pour renforcer l'attrait touristique ou adopter des arrêtés spéciaux pour réguler l'aide aux sans-abris, décréter des subventions pour les transports en commun, équiper les bâtiments publics de mesures anti-incendie, bref, un tas de trucs. Si l'on ajoute à cela un graphisme très réussi (350 bâtiments différents !), la possibilité de zoomer jusqu'à voir les piétons circuler et la future possibilité de télécharger de nouveaux bâtiments sur le Net, Sim City 3000 séduit. Et puis il est toujours aussi délectable de contempler ses créations, en jouant les mégalos...



**Les arrêtés sont une des principales nouveautés de ce volet « 3000 ».**








**En mode zoom, la variété des piétons et des véhicules permet d'avoir une réelle impression de vie dans les rues de votre ville.**

# Dethkartz
## le titre en dit long !

**EDITEUR : INFOGRAMES GENRE : COURSE FUTURISTE PRIX APPROXIMATIF : 300 F**

**Pour trouver des raccourcis, il faudra sortir de la piste... à vos risques et périls.**

En matière de course futuriste, les PC ne sont pas gâtés. WipEout 2097 est injouable et bien moins réussi que sur PlayStation. Pod est ennuyeux à mourir... Oui mais Dethkartz est arrivé ! Classique mais efficace, ce jeu d'Infogrames a pour principal avantage d'offrir un graphisme somptueux pour peu qu'on ait une bonne carte 3D. L'ensemble des effets spéciaux, la vitesse d'animation et la fluidité sont au rendez-vous, et les principes de gameplay simples permettent un fun réel. Ça blaste, c'est beau et rapide. C'est déjà le principal, mais le reste y est aussi. Une bonne durée de vie avec 5 championnats à boucler, le mode time attack et la possibilité de jouer en réseau. Même s'il n'est pas exempt de défauts (il n'y a que 4 environnements différents), Dethkarz est un titre qui vaut le détour, qui est amusant et qui en jette sur les bonnes configs. Bien au-dessus des concurrents, en tout cas !

# TELEX

### On les finira quand on en aura vendu !

Ce qui est bien sur PC, c'est qu'on peut sortir des jeux pas encore finis. Puis les achever ensuite, en distribuant gratuitement des patchs. Enfin bon, tout ça pour dire que le premier patch pour Baldur's Gate est sorti, corrigeant les rares défauts du jeu : en premier lieu, la routine dite du « pathfinder » (qui permet aux personnages d'aller d'un point à un autre en évitant les obstacles par la meilleure route) a été améliorée, et 2 sorts, dont le très connu projectile magique, ont été revus. Ce patch est dispo sur le site officiel : http://www.interplay.com/bgate/index.html

### La PlayStation à 450 MHz... et à 15 000 F

Soyons très clairs : inutile de téléphoner à la rédaction pour avoir des précisions sur ce telex ! On ne vous dira rien de plus que l'info brute : les émulateurs PlayStation parviennent à maturité. On en a essayés avec plusieurs jeux et, après quelques finitions, il tourneront bientôt avec n'importe quel titre. Sachez juste pour finir que le meilleur émulateur à ce jour, en compatibilité et en performance est sur Mac ! Côté PC, par contre, ils accélèrent les jeux en 3Dfx. La classe, quoi ! (Cf.également news procès Sony).



**SNK a donc signé l'arrêt de mort de sa Neo Geo et de son système MVS en convertissant sa plus grande saga sur sa nouvelle carte 3D, la très controversée Hyper Neo 64.**

PAR GREG

# Fatal Fury Wild Ambition




Fatal Fury revient en arcade... avec quelques belles formes en plus. C'est en effet sous assistance de la 3D, et après Samourai Shodown, que le titre phare de SNK refait son apparition. Nommé Wild Ambition, ce nouveau volet met en scène 10 personnages - plus 2 cachés - parmi lesquels on retrouve les têtes célèbres de l'univers de SNK, avec en prime deux petits nouveaux. Le premier se nomme Sakata Toji, et sous ses airs de brave grand-père, il cache sa formidable puissance de maître d'Aikido. Un spécialiste des contres et des mouvements circulaires. Le second personnage inédit est Sendô Tsugumi, une jeune lycéenne forcée par son père à s'entraîner sans cesse à l'art du catch. Autant dire qu'elle remplacera Blue Mary, absente de cet épisode. Les autres protagonistes disponibles sont Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, Kim Kaphwan, Mai Shiranui, Raiden, Billy Kane, et Ryuji Yamazaki. Les deux combattants cachés, qu'on vous présente en avant-première, sont Geese Howard et Mei-Lin, la jeune chinoise populaire (dans les deux sens du terme) qui faisait déjà son apparition dans Real Bout 2.




## Un système de jeu très complet

A nouvelle carte d'arcade, nouveau système de jeu. 3D oblige, le système des lignes de déplacement de l'ancien Fatal Fury fait ici place à de plus traditionnelles esquives circulaires comme dans Virtua Fighter 3,




Que nous réserve la jeune catcheuse, Tsugumi ?

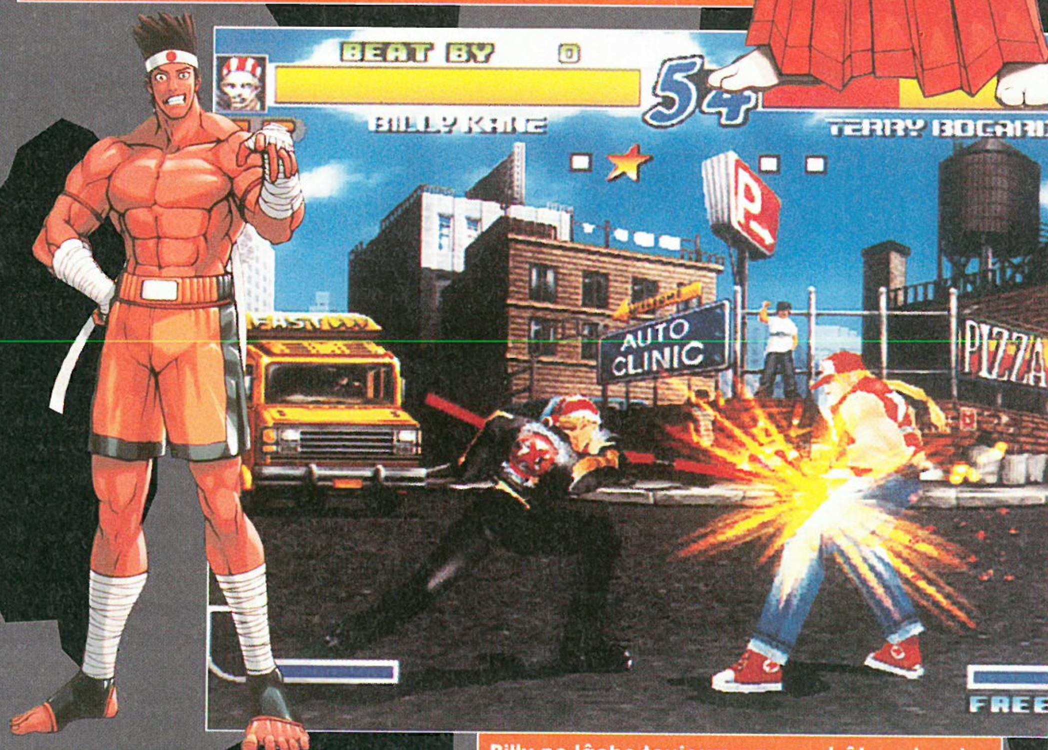
EDITEUR : SNK
SORTIE AU JAPON : MARS 99
DISPONIBILITE EN EUROPE : AVRIL 99

réalisables avec le bouton D. Les touches A et B déclenchent respectivement les coups de poings et de pied, tandis que le bouton C provoque une attaque puissante. Une fois ces principes de base maîtrisés, le joueur passe à l'apprentissage de nouveaux concepts variés. Le premier d'entre eux est le heat blow, qu'on envoie une fois que la jauge heat est pleine. Il suffit alors de presser simultanément A, B et C pour lancer une attaque imparable qui étourdira l'adversaire un instant histoire de l'enchaîner sans qu'il ne puisse résister ! De même, l'over drive power se déclenche une fois la jauge heat au maximum. Il s'agit là d'une furie des plus classiques. Le counter attack est un dérivé du zero counter de Capcom, qui vous sucre votre jauge heat mais qui, en échange, place une contre-attaque à l'adversaire. La cross attack (terme non définitif) se déclenche lorsque deux adversaires lancent une super attaque ou un coup puissant avec C au même moment. Les deux personnages ne prennent aucun dégât mais sont privés de pouvoirs pendant un certain temps. « Combination » est un élégant mot pour désigner les enchaînements de coups tout simples que réalisera chaque héros du jeu. Et pour finir, les deux nouveautés destinées à empêcher l'enlisement des combats : le guard destroid qui supprime la défense d'un adversaire qui s'est pris trop de coups d'affilée sans chercher à riposter. Le second se nomme guard impact, il s'exécute lorsque vous encaissez une attaque. Au moment de parer le coup, le joueur doit effectuer une manipulation qui projettera l'ennemi au loin pour permettre de s'en dégager. Beaucoup de nouveautés pour ce volet, donc, qui on l'espère convaincra plus que le Samouraï Shodown qui avait déconcerté pas mal de joueurs.



Joe possède un grand nombre d'attaques frontales. Limitées dans un jeu en 3D ?





Billy ne lâche toujours pas son bâton et reste un combattant de distance.



Les personnages gardent généralement les mêmes coups que dans les épisodes précédents.



# ANIM'PAAD

s mangas se terminent, mais d'autres arrivent. armantes policières ou jeu égyptien, à vous de oisir où ira votre préférence... Par Oliv'Gotoon

## Manga

### YU-GI-OH

Les éditions Kana ont démarré l'année en nous proposant un nouveau manga, Yu-gi-oh. Cette B.D. de Kazuki Takahashi fait partie des dernières révélations du mythique magazine Shonen Jump, qui a vu naître Dragon Ball, Saint Seiya, City Hunter, etc. Yu-gi-oh relate les aventures d'un lycéen timide, Yûgi, qui se passionne pour les jeux. Cette passion lui vaut les moqueries de ses camarades mais il s'en fiche. Lorsqu'un jour, il parvient à résoudre un puzzle antique trouvé dans une pyramide égyptienne, il détient alors un pouvoir qui lui permettra, en toute inconscience, d'affronter ceux qui l'auront humilié. Il se transforme alors en un véritable justicier mais a bien du mal à rester maître de ce pouvoir prodigieux. L'histoire de Yu-gi-oh est assez classique mais les dessins sont agréables et l'auteur y apporte une petite touche d'originalité en construisant son intrigue sur des jeux de toutes sortes et sur les mystères de l'Egypte ancienne. Ce manga, encore en cours de publication, compte déjà une dizaine de volumes au Japon et fut adapté l'année dernière en série TV.

Yu-gi-oh : © Kazuki Takahashi/Shûeisha

### YOU'RE UNDER ARREST

You're Under Arrest : Kôsuke Fujishima/Kôdans

Après avoir pré-publié en kiosque les enquête des deux policières Natsumi et Miyuk Manga Playe les rassembl dans ce premie tome. Enquêtes Le mot est peu être un peu fo car il n'y a pa énormémen d'intrigues dan cette B.D., mai plutôt des tra ches de vie d ces deux jeune filles aux carac tères si différent mais si complé mentaires Rappelon que You'r Under Arres est l'un de premier mangas d Kôsuk Fujishima auteur de Ah My Godes mais auss créateur d nombreu personnage de jeux vidé comm Sakur Wars ou Ta Concerto Les dessins s'en ressentent d'ailleurs c on ne peut pas dire qu'ils soient fameu exceptés les véhicules (motos, voitures... qui ont toujours été la grande passion d cet auteur.

# FIN DE NORITAKA

Noritaka : © H. Murata – T. Hamori/Kôdansha




C'est fin janvier qu'est sorti chez Glénat le 18e et dernier tome de Noritaka, notre roi de la baston ! Qui aurait cru que ce frêle garçon arriverait aussi loin dans sa carrière de boxeur ? Le voilà qui retrouve tous ses amis en adversaires après avoir bien ramé aux États-Unis. Sortira-t-il vainqueur de cet ultime combat ? Ce dernier tome est tout aussi excellent que les précédents. Comme l'histoire de Noritaka se termine vers la moitié du volume, l'éditeur a complété avec deux petites histoires : une première (qui n'a aucun nom...) porte sur la natation et reste dans le même registre, à savoir sport et caricatures. La seconde (Magic Boy) a des dessins très différents à tel point qu'on se demande si elle est du même dessinateur, ou s'il ne s'agit pas seulement d'une œuvre du scénariste de Noritaka. Glénat sort également la suite du samouraï solitaire Kenshin (Tome 3) et de Bastard !! (Tome 15).

# Vidéo

## L'EMPIRE DES CINQ

L'Empire des Cinq : © Movie International/Enoki FilFlash



« Contre tous les dangers, c'est l'Empire des Ciiiinq ! » Vous vous rappelez peut-être de ce générique dont les paroles sont signées d'un certain Paul Persavon, qui n'est autre qu'Antoine de Caunes (si ! si !). L'Empire des Cinq est une série nipponne qui fut diffusée sur Canal+ puis sur Antenne 2 vers 1985. C'est aussi la nouvelle série qu'a choisi d'éditer en vidéo IDP. L'histoire se déroule sur Terre au XXIe siècle. Un scientifique recherche, avec ses cinq enfants, un mystérieux trésor convoité aussi par une organisation secrète, le trésor des Ascadis. Cette courte série (24 épisodes) comptera huit cassettes en tout, et cinq sont déjà disponibles en boutique spécialisée.

# Flash Flash Flash

## Japon

- Naoko Takeuchi, dessinatrice du manga de Sa Moon, vient d'épouser Yoshihiro Togashi, dessinat du manga de Yû Yû Hakusho !

Visitor : © Gaga Communi



- Sortie en vidéo de Visitor, un dessin animé entièrement réalisé en images de synthèses, et dont les personnages ont été créés par Akemi Takada (Patlabor, Orange Road).



- Un long métrage d'animations de You're Under Arrest tira au cinéma en mars. Quant au p détective Conan, il reviendra su grand écran en avril pour une long enquête inédite.
- Un second film de Tenchi Muy In Love sortira enfin cet été, cinéma également.

Tenchi Muyo : © AIC/Pioneer

## France

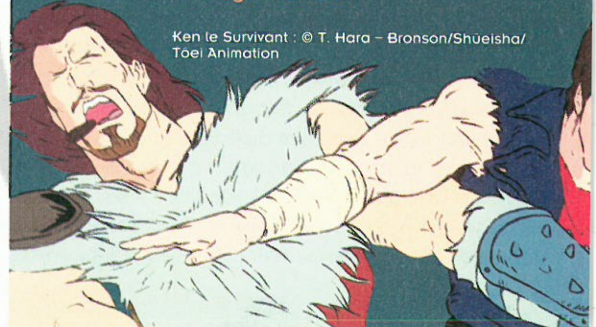
- Non seulement Slam Dunk arrive en vidéo chez T Vidéo, mais le manga va lui aussi être publié en fr çais chez Kana. Premier volume en mars.
- Dynamic Visions se lance dans les séries culte L'éditeur proposera prochainement l'intégral de La Oscar en version française en vidéo.



Slayers : © H. Kanzaka - R. Araizumi/Kadokawa/ TV Tôkyô/SoftX/Harubeni

- IDP va sortir la p mière saison TV Slayers, cette sé humoristique d'He Fantasy. Le film les OAV de Slay étaient déjà sortis France chez Vidéo. Première c sette fin mars.
- Manga Power va ressortir les 32 premiers épisod de la série de Ken le Survivant, rassemblés dans grand coffret de huit cassettes. Également prévu coffret de huit cassettes, tout le début de Saint Se et de Dragon Ball Z !

Ken le Survivant : © T. Hara - Bronson/Shûeisha/ Tôei Animation



# COMICS

Par Serge Février

**...eaucoup, beaucoup de choses ce mois-ci : ...es nouveautés, des surprises, de l'import, ...es cartes... que demander de plus ?**





## WITCHBLADE N°14
## Tomb Raider/Witchblade

Alors là, bravo... Lorsque 2 créatures de rêve, chacune avec un tempérament de feu, font équipe cela donne un cross-over magique, plein de charme et de répartie. Chacune des 2 héroïnes apportant sa touche personnelle à l'histoire. L'aventure et l'exotisme des aventures de Lara Croft (sans les bugs), combinés au monde oppressant et démoniaque de Sara Pezzini créent une ambiance hors du commun dans laquelle nos 2 demoiselles vont devoir affronter un démon libéré par un ancien parrain de la mafia, en vue d'une vendetta personnelle. Remarquez, c'est un réel plaisir que de voir évoluer la belle Lara en dehors des écrans de télé ou de PC. Un seul regret cependant... c'est trop court ! Ce titre est dévoré à une telle vitesse qu'on en veut plus... Mais, heureusement, la suite arrive en mars !



## GREEN LANTERN N°110 Golden Years




Les temps changent, Green Lantern est désormais une belle playmate à la peau verte et Green Arrow est un bel éphèbe au crâne rasé. Dans cet épisode, ces 2 débutants vont faire équipe pour affronter le père de Jenny, la nouvelle Green Lantern, rongé par ses propres pouvoirs. Nous allons voir ce que cette touche de féminité peut apporter à ce personnage assez peu connu en France.



## COLLECTION IMAGE N°10
## Altered Image






Vous allez être gâté avec ce cross-over exceptionnel. En effet, avec 6 héros tirés des titres Image, l'équipe ainsi formée va partir à la rescousse d'une petite fille tombée dans le coma. Cette aventure va donner lieu à une multitude de transformations des plus délirantes, tant au niveau des personnages que des époques auxquelles ils seront confrontés. A noter la présence de The Maxx, personnage mystérieux et peu connu en France ainsi que d'Eddie Collins, alias Shadowhawk, l'actuel et dernier porteur de l'armure de la famille du même nom. Pour l'occasion, Savage Dragon, dont la série en français n'a plus cours depuis un moment, sera porté aux nues par la fillette dont il est le héros. Et pour les plus connus, les très célèbres et très appréciés Majestic, Spawn et Witchblade qui vont vous ravir par leur présence et leur humour.



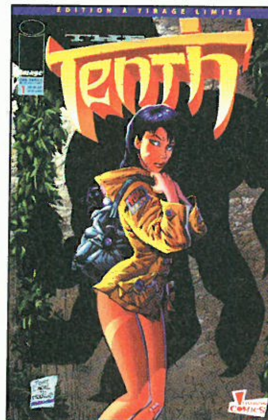
## A NOTER

- Chez Marvel U.S., nous assistons à un nouveau départ pour notre tisseur de toile favori avec la refonte des 4 titres de l'homme araignée. Il n'y aura désormais plus que Peter Parker Spider-Man. Il regroupera les anciens Amazing Spider-Man et P.P. Spider-Man en ré-initialisant la numérotation à 1 mais tout en assurant la continuité dans les aventures.
- Toujours dispo en import, les cartes à collectionner tirées du jeu Résident Evil, au nombre de 90 chromium, plus les cartes spéciales dont certaines en hologramme.
- La sortie, chez Frpg/WotC, de la suite de 2 des titres qui plaisent le plus dans les jeux de cartes à collectionner : le 6è épisode de Legend of the Five Rings ainsi que le 3è épisode de Legend of the Burning Sand.

© Génération Comics - Image

## THE TENTH N°1

Enfin la série régulière du génial dessinateur Tony Daniel (Spawn : Blood Feud, Tales of the WitchBlade,...).
Dans un monde où règnent les démons, les jeunes filles dotées de pouvoirs surnaturels, les parrains de la mafia - et la liste n'est pas exhaustive - un ancien agent de la CIA, Victor, accompagné de 2 belles jeunes femmes et leur chat sont à la recherche d'un savant fou, Rhaze Darkk. Leur but est tout simplement de l'éliminer. Cette base de scénario simpliste donne lieu à de multiples ramifications qui contribueront sans aucun doute à faire de cette série un must dans votre collection. A ce sujet, il existe 2 couvertures pour le numéro 1, dont une à tirage limité. Il s'agit là d'une pratique qui tend à se répandre, pour le plus grand bonheur des collectionneurs. Soyez rassuré, vous qui n'arriverez pas à obtenir l'édition limitée, l'histoire reste la même... alors, bonne lecture.




## LOBO N°60 SuperBo

Même les valeurs sûres en prennent un sérieux coup avec les excentricités américaines... Si Lobo, l'espèce de gros punk violent, dépravé et mal rasé doit se plier aux règles du « politiquement correct », où va le monde ? Mais, heureusement pour nous, ce morceau d'anthologie est tellement bien mené qu'on s'amuse du début à la fin, en attendant le dénouement qui s'annonce excellent ! La parodie est brillante et l'ironie, avec laquelle est traité le sujet, succulente. Mais pour savoir comment Lobo va se sortir de ce mauvais pas, il nous faudra encore attendre un petit mois...

© DC Comics




## CATWOMAN N°66 The Brooklyn Bridge 1/6

Qu'y a-t-il de pire que la dépendance ? Non, c'est vrai, même les plus grands voleurs ont parfois peur de devenir des cleptomanes. Voyez la belle Catwoman, une voleuse hors pair, eh bien elle se croit possédée par le démon du vol ! Du coup, nous avons entre les mains un comic au cours duquel elle ne cesse de se remettre en question, de la plus délicieuse des façons c'est certain, et où elle pousse le vice jusqu'à pénétrer au Louvre (eh oui !) en espérant ne rien « emprunter »... Le personnage est plaisant, l'histoire est légère, mais l'intrépide Catwoman nous manque un peu. Miaow !




## ALIENS APOCALYPSE the destroying angels N° 1/4

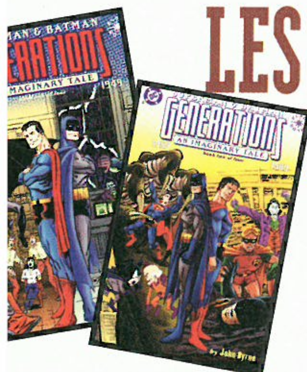


Cette nouvelle mini série, de 4 épisodes, nous permet de rester en contact permanent avec ces charmantes petites bébêtes que sont les aliens. En faisant allusion au premier épisode cinématographique, ce numéro replonge intelligemment dans cette ambiance tant appréciée et, grâce à une histoire bien amenée, fait monter le suspens. En espérant que les 3 épisodes suivants sauront maintenir la pression jusqu'au dénouement sans sombrer dans le gros-billisme habituel des derniers.

© Dark Horse Comics



## LES U.S.A. en bref




Les titres DC sont à l'honneur dans les parutions Outre-Atlantique, humour et qualité y sont présents, mais ils ne sont pas seuls.

### SUPERMAN & BATMAN Generations 4 tomes

La grande classe... Comment finir le millénaire en beauté ! CD Comics nous offre la possibilité de collectionner 4 très beaux volumes reprenant quelques-unes des grandes rencontres entre deux des super héros les plus connus de cette partie de la galaxie, Superman et Batman. Vous pourrez suivre leur évolution, ainsi que celle de leur famille ou des super vilains qui les entourent, tout au long de ces histoires qui débutent en 1939 pour la première. Un grand moment de bonheur signé John Byrne. Les connaisseurs apprécieront.

## A LA CARTE

### Marvel The Silver Age



Toujours disponible, cette très belle série de 100 cartes à collectionner reprend les moments-clés ainsi que l'historique des personnages de l'Univers Marvel de 1961 à 1973. Viennent s'ajouter aux cartes classiques, quelques raretés, à savoir : des fresques sur plusieurs cartes, des fiches de personnages... Pour finir, les cartes d'exception : les autographes ou crayonnées. Vous voilà averti, une série excellente pour revoir vos classiques et enrichir votre collection.

# Astuces
Kendy

Bon, comme je n'ai plus de blagues pourries, je vais entamer une nouvelle série de farces facilement réalisables pour être super drôle. La farce du mois : ouvrez la Dreamcast de votre ami, puis placez à l'intérieur un morceau de camembert. Lorsque la console chauffera, elle contaminera l'atmosphère de la somptueuse odeur du précieux fromage centenaire. Ha ! Ha ! Ha ! su-per drôle non ?

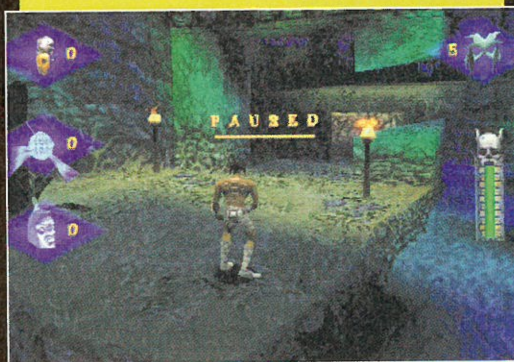
## Akuji the Heartless



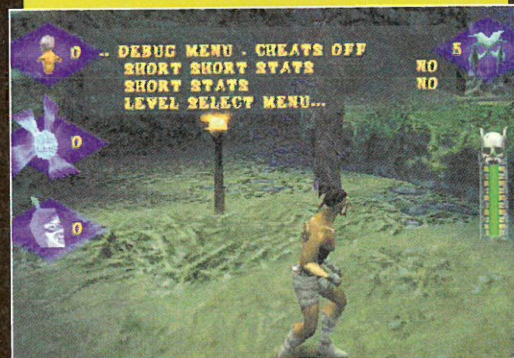

**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Debug mode

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L2 ou R2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, ↑, ↑, △, →, □, ←, △, ↑, ↓, →, →.




Faites la Pause, avant d'effectuer les manipulations.




L'écran du debug mode s'affiche automatiquement, en cas de réussite.

### Invincibilité

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L2 ou R2, en effectuant les manipulations suivantes : →, →, ←, △, ✕, ↑, ○, ←.



Votre jauge ne se videra plus désormais !

### Invocation des esprits infinis

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L2 ou R2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, △, ←, ←, ○, ←, △, →, ○, ↑, ↑, ↓.

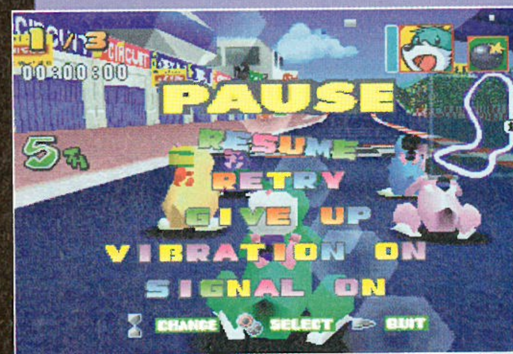
## Bomberman Fantasy Race




**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Les bruits de pas sont différents

Pendant le jeu, faites la Pause, puis les manipulations suivantes : L1, L1, R1, R1, ↓, ↑, ○.




Faites la Pause, puis les bidouilles.

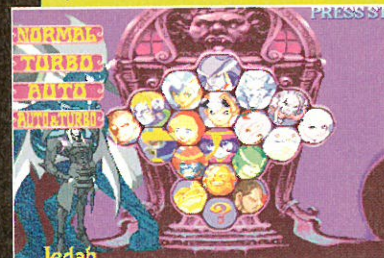
## Darkstalkers 3 : Vampire Savior




**Machine : PlayStation**
**Version : Japonaise**

### Shadow masculin

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur la case « ? », puis faites Select 5 fois, avant de valider votre perso.

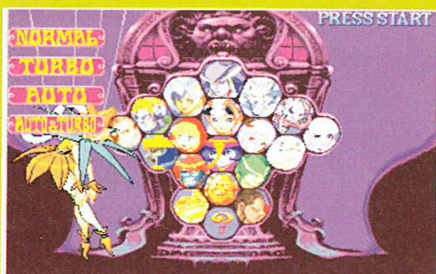



Shadow apparaîtra derrière votre perso, en cas de réussite.

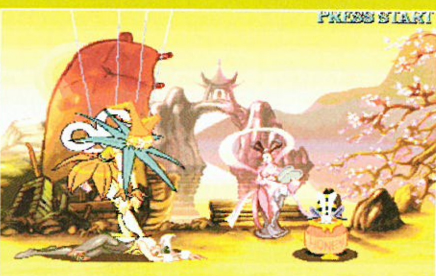



## Shadow féminin

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur la case « ? », puis faites Select 7 fois, avant de valider votre perso.




Shadow en version femme est une sorte de pantin articulé !




## Image Talbain

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Talbain, puis maintenez enfoncée la touche Select. Ensuite pressez simultanément sur les 6 boutons poings et pieds.



## Shin Bishamon

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Bishamon, puis maintenez Select en validant votre personnage.




# Formula 1 '98




**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Circuit caché

Entrez le nouveau nom de pilote suivant : CHEESY POOFS

# S.C.A.R.S.




**Machine : Nintendo 64**
**Version : Européenne**

### Coupe cristal

Entrez le mot de passe suivant : LGSSSX



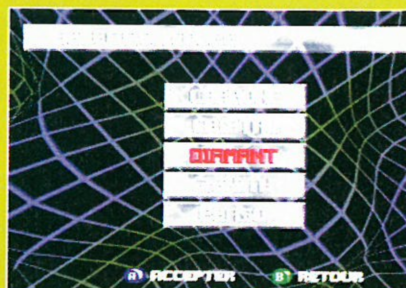

Entrez les codes sur cet écran, dans le menu de configuration.




### Coupe diamant

Entrez le mot de passe suivant : CRKKYY




### Coupe zenith

Entrez le mot de passe suivant : DZPKKK

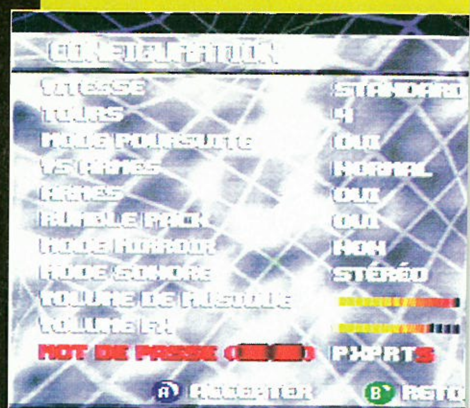






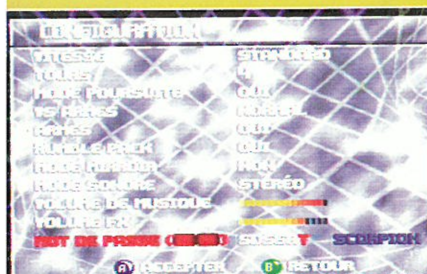
### Mode master et voitures bonus

Entrez le mot de passe suivant : PXPRTS



## Voiture scorpion

Entrez le mot de passe suivant : SDSSRT

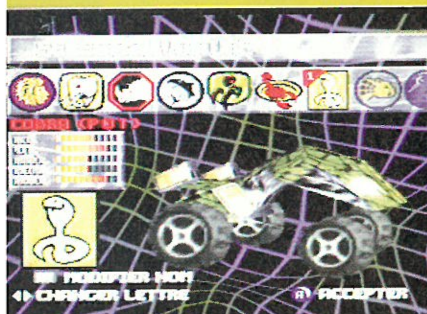




## Voiture cobra

Entrez le mot de passe suivant : TRTTLL





## Voiture cheetah

Entrez le mot de passe suivant : NRNNRR





## Voiture panther

Entrez le mot de passe suivant : YMSTTR





## Toutes les voitures et les coupes

Entrez le mot de passe suivant : GGWWOO



## Activer tous les codes

Entrez le mot de passe suivant : WLLVDD



# Kula World




**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

## Invincibilité temporaire

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu : R1, ○, △, □.



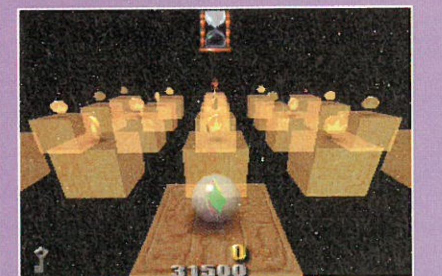
## 30 000 points

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu : □, ▲, ▼, L2, R1, △, ✕, △.



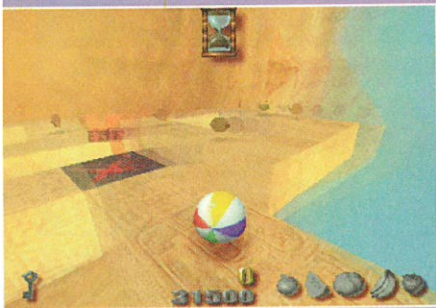
## Niveau bonus

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu : △, ▲, △, L2, L1, L2, □, ✕.



## Effet de flou

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Select, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu : →, ○, L2, ○, R1, ○, □, ○, →, ↓, L1, R2.



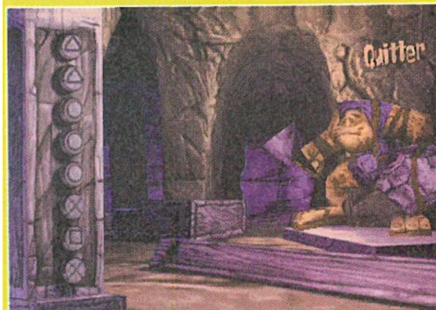

# Small Soldiers




**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Toutes les armes

Entrez les codes suivants, dans le menu des passwords : △, △, ○, ○, ○, ×, □, ×.



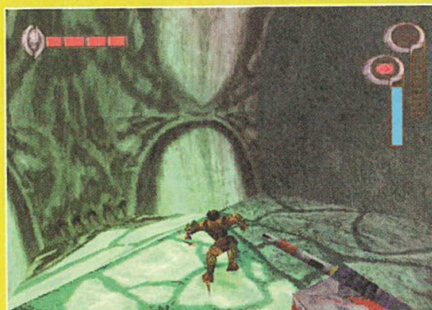

Les codes doivent être entrés dans le menu des passwords.



### Invincibilité

Entrez les codes suivants, dans le menu des passwords : ○, ○, △, △, ○, ×, □, ×.



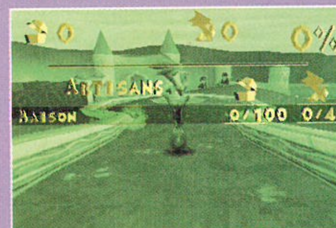
# Spyro



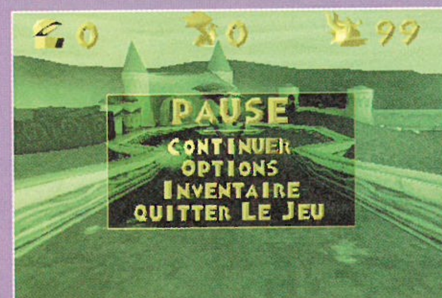

**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### 99 vies

Pendant le jeu, faites la Pause, puis allez dans le menu des inventaires. Une fois cela effectué, faites □ 6 fois, ○, ↑, ○, ←, ○, →, ○.




Allez dans l'écran des inventaires.




99 s'affiche en haut à droite de l'écran.

### Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis allez dans le menu des inventaires. Effectuez ensuite les manipulations suivantes : □, □, ○, □, ←, →, ←, →, ○, ↑, →, ↓. Il suffira d'aller voir un « ballooniste », pour vous rendre à votre niveau.







### Démo de Crash Bandicoot

Sur l'écran d'ouverture Press Start, faites L1 + △.




### Courir vite

Pendant le jeu, maintenez les boutons Course + Saut.



# TOCA Touring Cars Championship 2




**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Toutes les voitures

En mode single, entrez le nom suivant : MECHANIC




Sélectionnez le mode single.




Entrez le code dans cet écran.

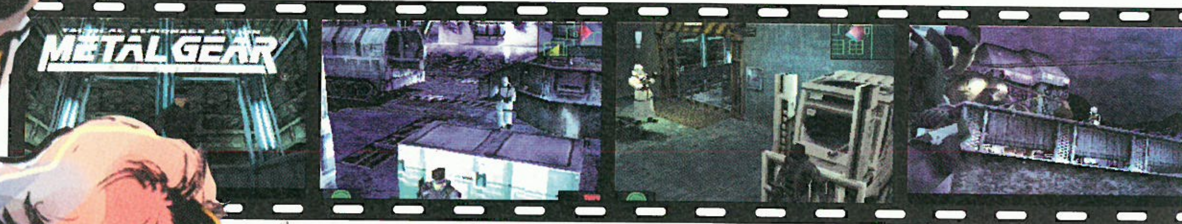
# PlayStation®

MAGAZINE

Présente

# Metal Gear Solid

**VIVEZ L'AVENTURE DE VOTRE VIE**




DÉMO JOUABLE



# 8 autres démos sur le CD !

**Music**
**Rollcage**
**Warzone 2100**
**Yannick Noah AST '99**
**Driver**
**Snowboard Tour 99**
**Super Bub**
**Et... Silent Hill**
**(Le nouveau chef-d'oeuvre de Konami**

© Konami

N VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX DÈS LE 5 MARS 199

# Astuces Kendy



ous les circuits

n mode ingle, entrez e nom uivant : BIGLEY





Tous les circuits seront accessibles !

### Barrières de pavés

En mode single, entrez le nom suivant : PADDED





### Disqualification annulée

En mode single, entrez le nom suivant : PUNCHY



### Circuit d'Oulton Park

En mode single, entrez le nom suivant : DINKYBIT





### Conduire la Ford Mondeo

En mode single, entrez le nom suivant : CMFORD

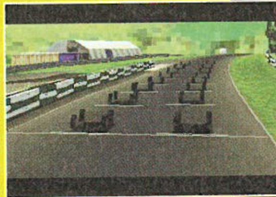




### Voiture invisible (sauf les roues)

En mode single, entrez le nom suivant : JUSTFEET





## Apocalypse




**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Continuer à l'endroit de votre mort

Après avoir perdu une vie, reprenez une partie, puis effectuez la Pause. Maintenez la touche L1, puis faites □, ○, ×. Un son vous avertira que tout fonctionne correctement.

### Debug mode




Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez la touche L1 enfoncée. Ensuite effectuez les manipulations suivantes : ▼, ▼, △. De même que pour l'astuce précédente, un son se fera entendre, en cas de réussite.

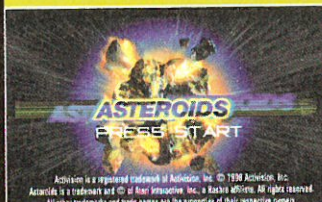
## Asteroids



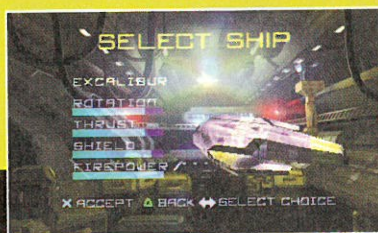

**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Vaisseau Excalibur

Sur l'écran titre appuyez sur Start, maintenez le bouton Select, puis faites △, ○, ○, △, □, ○, □. Vous entendrez une explosion, en cas de réussite du code.




Effectuez les manipulations sur cet écran !




### Sélection des niveaux



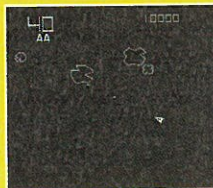
Sur l'écran titre appuyez sur Start, maintenez le bouton Select, puis faites □, △, ○, △, △, □, ○. Il suffira ensuite de presser simultanément, pendant la partie, sur les boutons Select + Start pour accéder aux niveaux.

### Original Asteroids




Sur l'écran titre appuyez sur Start, maintenez le bouton Select, puis faites ○, ○, ○, △, □, □, ○.

### Vies supplémentaires (Original Asteroids)



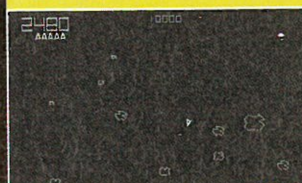
Pendant le jeu, faites la Pause, puis ▲, ▼, ◄, ►, ○, □, ×, △.

### 99 vies (Original Asteroids)

Pendant le jeu, faites la Pause, puis ▲, ×, ▼, △, ◄, □, ►, ○.

### Invincibilité (Original Asteroids)

Pendant le jeu, faites la Pause, puis ▼, ▼, ▲, ▲, ○, □, △, △.



Les tirs et les astéroïdes vous traverseront !

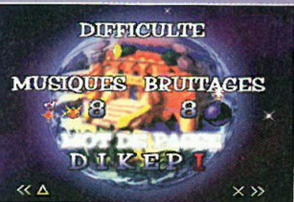
## Iznogoud




**Machine : PlayStation**
**Version : Européenne**

### Codes des niveaux

Niveau 1 : CORROD
Niveau 2 : FISCHER
Niveau 3 : GOGONO
Niveau 4 : EXTERN
Niveau 5 : XFILES
Niveau 6 : GOTERR
Niveau 7 : SPECTR
Niveau 8 : PICNICI
Niveau 9 : POILUS
Niveau 10 : FEDODO
Niveau 11 : FOURNO
Niveau 12 : DIKEPI




Entrez les codes sur cet écran.



# Turok 2




**Machine : Nintendo 64**
**Version : Européenne**

## Activer tous les cheats



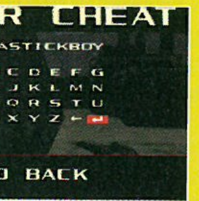
Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : BEWAREOBLIVIO NISATHAND

## Les ennemis ont une grosse tête



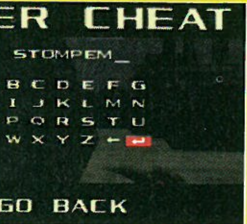
Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : UBERNOODLE

## Mode bâton

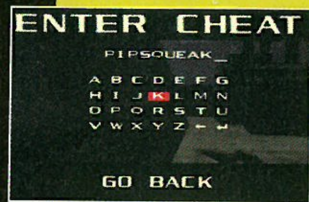


Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : HOLASTICK BOY

## Grosses mains, gros pieds



Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : STOMPEM



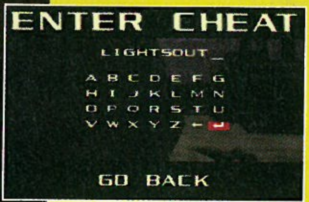

## Petits adversaires

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : PIPSQUEAK

## Mode wireframe

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : IGOTABFA




## Mode blackout

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : LIGHTSOUT

## Mode couleur

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : FROOTSTRIPE







## Mode gouraud

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : WHATSATEX TUREMAP

## Les diamants ont un visage

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : HEEERESJUAN







## Les diamants bleus ont une tête de bébé

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat : AAHGOO




Le menu cheat propose un récapitulatif des codes enclenchés.

La joybank
O Y $

JOY$
O Y $

JOY$
O Y $

La joybank
O Y $

La joybank
O Y $

La joybank

# JOYB[ANK]

M. ZLU A EU L'IDÉE SUIVANTE : IL EST ALLÉ SUR LE MOTEUR DE RECHERCHE LE PLUS CONNU DU NET POUR Y ENTRER DES TRUCS. COMME IL AIME BIEN LA BOUFFE, IL A COMMENCÉ PAR « ENDIVES ». CE QUI LUI A DONNÉ 45 530 RÉPONSES. C'EST ÉNORME, VU À QUEL POINT C'EST DÉGUEULASSE, LES ENDIVES. MAIS LE PIRE, C'EST QUE « BOLOGNAISE » FAIT 499 ENTRÉES. DONC, LES INTERNAUTES N'ONT AUCUN GOUT. COTÉ CULTURE, IL A OBTENU 149 380 HITS POUR « POLITIQUE ». LES INTERNAUTES AIMENT RÉFLÉCHIR, MAIS PAS TROP, PARCE QUE « SCIENCE POLITIQUE », LUI, N'OFFRE QUE 1 511 RÉPONSES (TROP COMPLIQUÉ). CELA DIT, « CHANTAL GOYA » DONNE QUAND MEME 74 120 HITS. TU PARLES D'UNE CULTURE PIRE : LE MOT « MALE », EXPLOSE LE RECORD, 1 666 752, ALORS QUE « FEMELLE » FAIT UN MISÉRABLE 644 ! POUR FINIR, IL FAUT SAVOIR QUE « CACA PROUT » FAIT 45 530 RÉPONSES, CE QUI NOUS DONNE UN PAQUET D'ATTARDÉS MENTAUX. ET JUSTE AU-DESSUS, ON A 64 755 ABRUTIS QUI CAUSENT DE « TÉLÉPHONES PORTABLES ». MAIS LÀ OU JE M'INSURGE, C'EST QUE « ZLU » FAIT 83 ALORS QUE « JOYBANK » SE RAMASSE UN MAGNIFIQUE 0. ET POUR FINIR SUR QUELQUE CHOSE DE DÉFINITIVEMENT INSUPPORTABLE : TITANIC DONNE 10 FOIS PLUS DE RÉPONSES QUE STAR WARS EPISODE I. RÉVOLTANT.

## LOT N° 1 — Le jeu Metal Gear Solid VF sur PlayStation

### 5 gagnants

**Offert par : Konami France**
**Mise à Prix : 1 000 Joy$**




Toujours avec le même moteur de recherche, « jeux » nous propose 2 103 343 hits. C'est dire que c'est génial, les jeux. D'ailleurs, vous remarquerez que je n'ai pas précisé lesquels mais, en tout cas, je peux vous garantir que celui-ci a fait beaucoup parler de lui sur le ouaib. Metal Gear Solid. Après la démo gratos, hop ! le jeu gratos aussi, pour quelques billets en monnaie de singe. C'est même là une édition spéciale, dite du « black disk », qui vous attend : juste le jeu, rien d'autre, pour être encore plus dans l'ambiance du gars qui ne sait pas ce qui va lui arriver. Voilà. Aucune plainte ne sera acceptée. Il y a déjà 10 977 « plaintes » sur ce *$µ%§@*#~ù*$^$ de moteur de recherche.

## LOT N° 2 — T-shirt TOCA 2 Touring Cars

### 5 gagnants

**Offert par : Codemasters**
**Mise à Prix : 300 Joy$**

Tiens, encore un rapport stupide. Le mot « salopette » ne donne que 262 hits. C'est dire à quel point ce vêtement est bien moins apprécié que le très conventionnel, fonctionnel, habituel, T-shirt qui totalise pas moins de 204 196 réponses ! Si en plus, on ajoute les 49 910 que fait « toca », multipliés par 2 (parce que TOCA 2, voyons), ça nous donne 508 212. Un score qui, ma foi, parle de lui-même sur la valeur inestimable de ce T-shirt. Enfin, ça marche dans ce cas-là, parce que dans d'autres, ce n'est plus si évident. Tenez, par exemple, Titanic fait 807 480 réponses, alors que Star Wars Episode 1 qui sera, lui, le véritable film du siècle, ne donne que 809 hits. C'est pour ça que le Net est si difficile à comprendre : il est contradictoire, voire particulièrement débile par moment.



ANK 84

## Coffret Tekken 3

### 5 gagnants

**Offert par : Sony CE**
**Mise à Prix : 3 000 Joy$**

**LOT N° 4**

Curieusement, « Tekken 3 » me donne 6 365 réponses, alors que « droite dans ta gueule », concept pourtant bien plus compliqué à évaluer, rend 316 400 hits. C'est fou, ça, d'autant que le Net est censé être gentil. De plus, « pichenette » nous fait un 73. C'est pourtant sympa, les pichenettes. Enfin, bref, cela dit, notre choix est fait, nous allons donc mettre en jeu ce turbo-collector Tekken 3 : le coffret ! Comprenant le jeu, un CD d'images haute résolution, une plaquette, et diablement design. Sachez que vous ne le trouverez nulle part ailleurs ! Même si « nulle part ailleurs » fait quand même 2 167 hits.

### 5 gagnants

**Offert par : GT Interactive**
**Mise à Prix : 500 Joy$**

Tenez, c'est à cause de mythes comme Abe que certains mots voient leur sens se restreindre à une seule expression. Je m'explique, par exemple, si je cherche « Exode » sur le fameux site, j'ai 893 retours. Alors que si je mets « d'abe » derrière, tout de suite, je passe à 1 478. Donc : L'Exode d'Abe est plus connu que la simple notion d'Exode, chez les internautes. C'est quand même fou, il s'agit d'un personnage virtuel, pas très beau, qui pète, siffle odieusement et tout et tout, mais on le connaît plus que le mot exode, alors que ce dernier est d'une banalité sans nom. Bon, je dois l'avouer, L'Exode d'Abe est un très bon jeu. C'est donc normal que le Net en parle, et c'est encore plus justifié que nous vous l'offrions. Pfff, c'est fatigant de surfer sur le Net.

## Le jeu de l'Exode d'Abe sur PlayStation

**LOT N° 3**

## RESULTATS JOYBANK 82

**N°1 : JEU NBA COURTSIDE SUR N64**
880 Joy$ : GHESQUIERE Julien
810 Joy$ : DECLERCQ Yoann
)10 Joy$ : GARNER Jean-Luc
'00 Joy$ : NICOLAS Georges-Henri
300 Joy$ : RIMBLOT Stéphane

**N°2 : JEU BOMBERMAN 64 SUR N64**
000 Joy$ : FROMONT Thierry
300 Joy$ : LAMIELLE Denis
200 Joy$ : BOUTIER Julien
320 Joy$ : BORDESSOULE Lionel
80 Joy$ : VAUTHERIN Pierre

**N°3 : JEU S.C.A.R.S. SUR PLAYSTATION**
240 Joy$ : LAUDRIT Philippe
000 Joy$ : COUZINET Arnaud
325 Joy$ : SOULY VONG Sun Thara
540 Joy$ : MONCORGE Jonathan
320 Joy$ : ZORZA Olivier

**N°4 : TEE-SHIRT PSYBADEK**
760 Joy$ : LESUEUR Nicolas
985 Joy$ : GABACH Arnaud
50 Joy$ : DECLERCQ Michaël
10 Joy$ : KIEFFER Marc
50 Joy$ : MONTALBAN Julien

## Le règlement

1. Les Joy$ n'ont aucun écho dans aucun moteur de recherche quel qu'il soit. Si tu nous les envoies, tu ne les reverras jamais.
2. Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes, parce qu'on ira pas sur le Net pour chercher tout ça, hein.
3. Personne, touchant de près ou de loin la Joybank, n'a le droit d'y participer. Même électroniquement.
4. Vous avez le droit de mettre vos Joy$ en commun, mais un seul nom sur le bulletin ! Sinon, ça multiplie nos hits et on ne s'en sort plus après.
5. N'essayez pas de nous gruger avec de faux Joy$. « Piratage » donne certes beaucoup de réponses sur un moteur, mais, chez nous, une seule : « poubell
6. Envoyez vos Joy$ à : Joypad-Joybank 124, rue Danton, TSA 51004, 925 Levallois-Perret Cedex. Si c'est pour permettre à M. Zlu de continuer s programme d'étude des internautes, tant mieux.
7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 86 de Joypad, qui ne fait pas un gros chiffre, comparé à ceux de cette page.
8. Il nous faut absolument les Joy$, tous, originaux, et le bulletin dûment rer dans l'enveloppe. Sinon, ce serait comme avoir tous les hits, sauf c recherché. Frustrant.
9. Tiens, si je rentre « 9 », il me propose 0 hits. En tout petit, y a marqué : ig rés : 55 625 212 (véridique). Comme quoi, non, ça n'existe pas le « 9 ».

## Vente aux enchères Joypad 84

NOM
PRENOM
ADRESSE
VOTRE CONSOLE
VOTRE MISE — LOT N° 1
LOT N°2
LOT N°3
LOT N°4
MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.03.99 à renvoyer à Joypad-La Joybank 124, rue Danton-TSA51004-92538 Levallois Perret Cedex

# Courrier

Courrier des lecteurs

La Dreamcast ceci. La Dreamcast cela. Sera-t-elle compatible avec ma vieille Game Gear ? Le modem permet-il d'aller plus vite que le câble ? Est-il prévu un micro-onde qu'on brancherait sur l'un des ports parallèles ? Hummm, je commence à m'égarer un peu, mais devant une telle avalanche de questions concernant de près ou de loin la nouvelle machine de Sega, on devient vite déboussolé ? C'est évidemment la fièvre qui commence à monter et l'attente jusqu'au mois de septembre risque d'être particulièrement difficile. En attendant, certains tentent de croire encore à l'existence des posters ou bien du Supergames Show. Allez, d'ici le mois prochain, tout le monde va prendre une bonne résolution : tentons de garder la tête froide ! C'est pas gagné.

## En attendant la Dreamcast

Comme beaucoup de gens pas très riches mais patients, j'attends la sortie de la Dreamcast en septembre prochain tout en suivant de très près son évolution. Je voudrais donc vous demander pourquoi le Joypad spécial Dreamcast a disparu ? N'ayant également pas eu l'occasion de voir tourner beaucoup de jeux sur cette console, je me demandais si, un jour, vous ne pourriez pas remplacer les éternels CD PlayStation par une cassette vidéo présentant les produits Dreamcast. Enfin, j'aimerais savoir si Tekken 4 sortira bien sur la nouvelle console de Sega.

**LAURENT S. DE ST MICHEL**

Les questions concernant la Dreamcast ne manquent pas. Alors que les premiers gros titres voient le jour, vous commencez à entrevoir le potentiel énorme de cette console « nouvelle génération », et ce n'est que le début ! Au sujet des suppléments Dreamcast qui accompagnaient les balbutiements de la machine, nous pensons qu'il est désormais préférable d'inclure au sein du magazine les articles traitant l'actu Dreamcast, afin de la mettre sur un plan d'égalité face à la PlayStation ou la N64. Pourtant, pas de panique, lorsque les occasions s'y prêteront, comptez sur nous pour les mettre en valeur (cf. Sonic Adventure). Quant à l'idée d'une cassette vidéo, pour le moment, rien n'est prévu (même si nous y avons pensé). Mais l'arrivée officielle de la machine devrait apporter son lot de surprises. Et puis il n'y a pas énormément de jeux qui valent le coup au jour d'aujourd'hui. Enfin, en ce qui concerne Tekken 4, le patron de Namco, Nakamura San, nous a confié, lors de la finale Tekken 3 à Londres, qu'il songeait plutôt à une version PlayStation 2 ! Affaire à suivre.

## Souvenirs de posters

J'achète régulièrement votre magazine et j'en ai plus qu'assez d'y trouver en cadeau des posters minables de jeux Sega ou Sony ! Qu'attendez-vous pour nous offrir des posters de jeux SNK ? Le dernier que j'ai pu accrocher était celui de Fatal Fury, un vrai miracle qui date de près de 7 ans !

**JÉRÉMIE MULLER DE LORIENT**

Humm, étonnant qu'un lecteur assidu n'ait pas remarqué que les posters ont malheureusement déserté les pages de Joypad depuis le numéro 67, ce qui nous ramène plus d'un an en arrière ! Enfin, passons sur ce détail. Chaque mois connaît son lot de lettres nostalgiques réclamant le grand retour desdits posters. Toutefois, pour le moment, nous préférons réserver les 8 pages qu'ils représenteraient (eh oui, même pliés dans tous les sens, c'est du travail pour l'imprimeur) à l'actualité débordante du jeu vidéo. Ainsi grâce à ce gain de place, vous avez droit à des tests plus développés, des reportages truffés de détails inédits, d'alléchantes fiches cuisine, sans oublier la nouvelle rubrique Mode d'Emploi que vous semblez particulièrement apprécier. Toutefois, sait-on jamais, peut-être qu'un jour, les posters en 3D temps réel ressurgiront de nulle part. L'espoir fait vivre.

## Une N64 maltraitée ?

Je suis déçu du manque de respect, du mépris, du dégoût que vous portez à la N64. Mon but n'est pas ici de relancer la polémique inutile et stupide à propos des liens qui unissent éditeurs et testeurs, mais d'éclaircir certains points dérangeants. Je pense, par exemple, que votre liste de Noël était révélatrice du goût prononcé de vos testeurs pour la PlayStation. Etrange que pendant un an, avec le nombre relativement important de hits (WipEout, Extreme G2, Zelda, V-Rally, F Zero X, etc.) aucun de ces jeux n'aient enthousiasmé vos rédacteurs mis à part Traz et T.S.R. ! Que dire devant le choix de Kendy qui préféra la version Game Boy de V-Rally à celle N64 ! Au moins votre top a prouvé que la plupart des testeurs font partie d'une secte d'obscurantistes dévoués à la seule gloire de Sony.

**UN ANONYME VISIBLEMENT REMONTÉ**

Ah ! Les opinions personnelles déclenchent souvent des réactions disproportionnées. Pourtant, à y regarder de plus près, les avis des rédacteurs ne diffèrent pas réellement de ta liste des jeux PlayStation « valables » (trop longue pour être recopiée ici, malheureusement). Un autre facteur doit aussi être pris en compte : à part Traz, invité par Nintendo, personne n'avait pu s'essayer à Zelda ! Difficile alors de proclamer chef-d'oeuvre un jeu qu'on n'a même pas vu, n'est-ce pas ? Tout le monde n'a pas les talents de feu Madame Soleil ou de Nostradamus, que veux-tu. De plus, force est de constater que les WipEout et autre V-Rally ne sont que des adaptations de version PlayStation parues des années auparavant. Dans ces conditions... Bref, ce top récompensait les coups de coeur du moment, les titres vraiment exceptionnels et novateurs... qui, avouons-le, se trouvaient

sur PlayStation. Et puis Kendy a toujours eu des goûts très particuliers. De là à parler de secte obscurantiste ! Soyons sérieux. Sans rancune ?

## Ça ne marchera jamais !

En tant que président des incroyants de la Dreamcast, je vous écris afin de connaître votre véritable sentiment au sujet de la nouvelle console de Sega. En faites-vous la promo uniquement parce que c'est une nouveauté ? Sega s'est déjà planté avec la Saturn notamment, que risque-t-on cette fois-ci ? De plus, quelle est l'utilité du modem ? Si je veux surfer sur Internet ou jouer en réseau, je branche mon PC et hop !

GILLES D'AUBAGNE

Une fois de plus la Dreamcast se trouve au coeur des débats, détracteurs ou accros, personne ne reste de marbre. Et a priori le mouvement risque de prendre de l'ampleur. En effet cette machine interpelle tout joueur qui se respecte et, à l'image de la PlayStation, la Dreamcast semble vouloir s'inscrire dans la durée. Bien plus qu'un simple attrait de nouveauté, Sega propose une console bien architecturée, puissante et polyvalente grâce à des ports parallèles encore inexploités et son modem upgradable ! Un véritable petit PC optimisé pour le jeu à moins de 2 000 frs (lors de sa sortie en France), qui dit mieux ? De plus la politique de Sega a bien évolué. Beaucoup plus accessibles, ouverts à toutes les suggestions, les nouveaux dirigeants ont su convaincre bon nombre de prestigieux éditeurs tels que Capcom, Konami, Namco, etc. En outre, en l'état actuel des technologies informatiques, la PlayStation 2 ne pourra larguer la Dreamcast, comme ce fut le cas avec la Saturn. Une véritable concurrence bénéfique pour les joueurs va alors pouvoir s'instaurer. Voilà pourquoi nous sommes confiants dans les chances de Sega. Allez, je vais me faire une ch'tite partie de Sega Rally 2 pour la peine. C'est trop bon !

## On se reverra dans 10 ans

Depuis près de 10 ans que je vous lis à travers Joystick Hebdo, Joystick et Joypad, je n'ai sorti ma plume qu'à deux reprises. Je ne peux m'empêcher de vous demander s'il est prévu un jour de réitérer le « Supergames Show », fameux salon de jeux vidéo où l'on pouvait enfin vous rencontrer ? Pour changer totalement de sujet, je viens de recevoir votre dernier numéro contenant la démo de Metal Gear Solid. Deux inquiétudes me tiraillent : que donnera le doublage en français et le jeu sera-t-il plus jouable que la démo ?

STEVE BENERO DE PARIS

Incroyable, nous venons enfin de débusquer un nostalgique du Supergames. Ah ! ce fameux salon du jeu vidéo, rendez-vous annuel de la racaille parisienne qui venait se faire une joie de dépouiller discrètement chaque stand les uns après les autres. Eh bien, sache que ce merveilleux salon a définitivement disparu de la circulation et, pour être franc, personne ne souhaite vraiment son retour, éditeurs, organisateurs et magazines en tête ! Abordons maintenant le cas Metal Gear Solid. Comme vous l'avez probablement tous découverts en parcourant le test, les doublages français s'avèrent pitoyables ! Néanmoins, il faut se faire une raison, en japonais le jeu est injouable et la version U.S. a été tout simplement interdite à l'import, alors... Pour la jouabilité, pas de problème. Après quelques essais, tout devient rapidement instinctif et le système de caméra est particulièrement efficace et blablabla et blabloblu. Je ne vais tout de même pas refaire le test ! Il y en a 10 pages dans ce numéro. Allez, que ceux qui ne l'ont pas encore dévoré s'empresse de le faire. M'enfin, quoi !

## Questions existentielles

**Q** A-T-ON UNE CHANCE DE VOIR SORTIR DANS UN FUTUR PROCHE, UN JEU ALERTE À MALIBU, AVEC UN PAD EN FORME DE BOUEE ?

**R** Les fans des pulpeuses naïades de la médiocre série de TF1 peuvent sortir les mouchoirs. Aucun jeu de la sorte n'est prévu pour le moment. Cependant tout espoir n'est pas perdu puisque Marliece Andrada (bon, ça va, n'en rajoutez pas) fera des apparitions dans le jeu Gex 3. Elle interprétera le rôle de l'agent Xtra ! Pauvres de nous.

**Q** D'OU VIENT LE NOM T.S.R. ?

**R** Pour la huitième fois depuis la naissance de Joypad, ces trois lettres énigmatiques représentent en fait les abréviations de The Shadow Runner ! Tiens au passage, bonnes fins de vacances J.-F. !

**Q** UN SIMULATEUR D'AIME JACQUET EST-IL PRÉVU ?

**R** La Jacquet mania semble se calmer peu à peu. Pour le moment trop occupé, Aiméééééé n'a donc pas songé à participer à l'élaboration d'un jeu vidéo. Pourtant, pour les adeptes d'entraîneurs au franc-parler pittoresque, il existe un jeu de foot Guy Roux, histoire de pas gâcher.

**Q** POURQUOI APPELEZ-VOUS TOUJOURS WILLOW PAR SON NOM, JEAN ?

**R** De l'avis général, y compris de l'intéressé himself, Jean sonne mieux que Willow. S'entendre traiter de gnome hirsute à longueur de journée, on comprend que cela puisse rapidement exaspérer. Enfin, il n'avait qu'à pas choisir ce pseudo, n'est-ce pas Willow ? Willow ! Willow ! Willow ! Willow ! etc.

# Les merveilleux fous volants

**Volants, volants, volants... A croire que cet accessoire magique devient la coqueluche des joueurs, car ce ne sont pas moins de trois volants qui nous arrivent ce mois-ci. Et, pour les fans de cinéma, voici la nouvelle cartouche style Action Replay qui permet de trifouiller les jeux et d'en extraire les scènes cinématiques !**

Lorsqu'on est la console la plus puissante du monde et qu'on possède le jeu de rallye le plus beau du monde, on se doit d'avoir un semblant d'accessoire, ne serait-ce que pour conforter l'utilisateur dans son investissement. C'est donc chose faite, avec le Racing Controller de Sega, sorti au Japon en simultané avec le jeu Sega Rally 2. Pour un prix avoisinant les 500 francs (selon les boutiques), le premier constat le concernant est plutôt amer. Design très plastoc, poids assez peu convaincant et toucher « jouet » rebutent le joueur, avant même d'avoir lancé le jeu. Passons sur l'aspect toc et jouons donc. Hum... pour commencer, le volant n'accepte QUE Sega Rally 2. Impossible de lancer Pen Pen, ce qui est bien dommage. Mais bon, on passe outre ce point de détail, pour se pencher plus en avant sur le titre pour lequel il a été conçu. Re-hum... difficile de ne pas s'éclater un poignet en tournant comme un malade pour que la voiture daigne orienter ses roues légèrement vers la droite ou vers la gauche. Un réglage dans le menu des options est donc indispensable, en mettant le volant au plus sensible. Et là, on peut enfin jouer. Si les premières sensations ne sont vraiment pas excitantes, le produit, à l'usage, devient de plus en plus sympathique et, au final, on se prend à bien l'aimer. Avec un bémol toutefois, car seule la vue interne est attrayante. En effet, les sensations et la facilité de conduite y sont bien meilleures qu'en externe. Un conseil cependant : évitez de vous lancer en championnat tout de suite, car le retour assez mou du volant est déconcertant et il faudra faire de longues balades en free run avant d'apprivoiser l'engin. Agréable, mais certainement pas obligatoire, surtout quand on voit ce que Mad Catz a fait pour PlayStation et risque de faire pour Dreamcast lors de la sortie européenne.




*Le Racing Controller est un peu trop plastoc, face à ses concurrents. Enfin, il est toujours meilleur que le volant Saturn...*

## Le cousin chinois de l'Action Replay



*A la base de l'appareil, à gauche, se situe une encoche, pour placer le Visual Memory. On ne sait pas encore ce que cela donnera avec le Puru Puru Pack (kit vibrant de la DC)*



*Ces deux petits volets à l'arrière du volant sont analogiques e[t] permettent de doser avec finesse le freinage et l'accélération.*

Répondant au doux nom de Golden Finger, c[e] nouvel Action Replay devrait vous plaire ! Au pre[-]mier abord, le fonctionnement est identique : inte[r]ception des opérations à l'allumage de la console e[t] apparition d'un menu spécial, celui de l'appareil. O[n] peut donc commencer le jeu avec ou sans code. Le[s] codes sont à entrer soi-même, bien que l'appareil pos[-]sède sa propre base de données, assez pauvre d'ailleu[rs] (le jeu le plus récent est Tekken 2). Seconde option le dangereux compresseur de mémoire qui vou






Les petits volets derrière la version Compact sont utiles mais trop crispants pour les doigts.

Il est possible de monter le Shock 2, pour y avoir accès plus facilement. Malheureusement, cela vous donne un air de camionneur et vous file des crampes aux épaules.



## Volant Race 32 64 Compact

Guillemot présente sa nouvelle gamme d'accessoires pour PlayStation et N64 avec deux nouveaux modèles de volants hybrides. Le premier est, comme son nom l'indique, très compact et petit avec un diamètre de 25 cm. Livré avec des attaches, l'appareil se fixe sur le rebord d'une table, ce qui est beaucoup plus appréciable au niveau de la stabilité : ça change des genoux ! Malheureusement, le « tronc » du volant n'est pas extrêmement bien fixé dans son châssis, ce qui provoque des mouvements de flottement assez désagréables. Autre petit problème, les boutons derrière le volant sont beaucoup trop raides et donnent des crampes dans les premières phalanges de chaque main, au bout de 15 bonnes minutes. Heureusement, il sera toujours possible, pour ce problème, de reconfigurer les touches dans le mode option des jeux qui le proposent. Peut-être est-ce dû à sa petite taille, mais il ne semble pas très solide. Un très bon point cependant, puisqu'il s'avère très sensible, voire un peu trop. On a rarement pris des virages aussi serrés. Un produit très intéressant pour les petits budgets, mais qui évidemment ne tient pas la route face aux volants haut de gamme que nous avons déjà pu essayer par le passé. On notera qu'il peut accueillir le kit vibration de la N64.

Prix conseillé: 345 francs
Distributeur : Guillemot

## Volant Race 32/64 Shock 2

Deuxième volant de la gamme Guillemot, celui-ci est déjà de meilleure facture et ne donne pas d'impression de fragilité. Ce modèle est proposé avec des pédales qui d'ailleurs se révèlent bien trop légères à l'usage, vous glissant sous les pieds à la moindre occasion. Un gros avantage pour commencer : le volant comprend deux moteurs dans sa structure, ce qui lui permet de vibrer et d'assurer une compatibilité totale avec tous les jeux Dual Shock de la PlayStation. Gros premier problème : le volant ne se fixe pas sur un bureau par des tenailles, mais par le système classique des ventouses qui se décollent au moindre coup de volant un peu trop violent. Second système de fixation : vos cuisses. Dans ce cas, le volant est extrêmement stable, mais en rapprochant son axe de sa personne, le joueur se retrouve avec un volant pointé vers le haut, ce qui lui donne l'air d'un camionneur et lui impose des mouvements raides avec les coudes en l'air. Position fort inconfortable. Autre désavantage de la chose : contrairement à la version Compact, il n'est absolument pas sensible et il faut véritablement donner de grands coups, pour pouvoir prendre des virages importants. Un volant qui, à part les vibrations, n'a pas grand-chose pour lui. Dommage...

Prix conseillé: 549 francs
Distributeur : Guillemot




A vous les arrêts sur image dans les cinématiques.

FILE SELECT

| | | |
|---|---|---|
| BATTLE.BIN:1 | 97-02-20 16:45:16 | 189174 |
| CARDTIM | 97-02-10 17:57:46 | <dir> |
| FF4.BIN:1 | 97-02-07 16:42:34 | 770048 |
| FF4_SEA.VB:1 | 97-02-08 14:26:26 | 408556 |
| MEMO.BIN:1 | 97-02-20 16:45:16 | 85128 |
| MOVE.EXE:1 | 97-02-15 15:46:44 | 155128 |
| SLPM_860.20:1 | 97-02-20 16:45:20 | 700608 |
| SOUND | 97-02-10 18:01:12 | <dir> |
| SYSTEM.CNF:1 | 97-02-10 20:45:18 | 69 |

Voici le menu du Golden Finger qui vous permet de trouver les fichiers son et vidéo.

...pose de placer plus de sauvegardes sur une ...ple Memory Card, grâce à un habile système de ...mpression des données qui, généralement, vous ...gue vos précieux fichiers en quelques semaines. ...cidément, ça commence bien mal. Jusqu'au ...ment où l'on remarque une ligne supplémentaire ...ns le menu : « CD-Rom Player ». Et bien voila ! Le ...p de génie de cet accessoire, c'est ça. Un ...gramme qui vous permet d'entrer dans le jeu et ...vous balader à travers les fichiers. Bien entendu, ...s ne pouvez ni lire ni modifier ces fichiers par ...erface de l'appareil. Mais vous pouvez chercher, ...s les répertoires, tous les fichiers vidéo et ...sons du jeu, car il peut les lire ! C'est ainsi que ...s pourrez écouter, ré-écouter et enregistrer les ...iques de vos jeux préférés ne possédant pas ...ound test. Attention, cette option ne fonctionne ... avec des jeux, comme Final Fantasy VII, qui ... un système de compression sonore assez ...iculier. Autre avantage de l'appareil : il permet ...re toutes les séquences cinématiques de chaque ... même ceux réputés inviolables comme FFVII ...ours lui). A vous, les fins de jeu que vous n'avez ...ais réussi à finir. En plus, le lecteur possède ...ques options sympathiques, comme l'arrêt sur ...ge, l'avance, le retour rapide et même un ...pteur, pour vous aider à retrouver vos images favorites. Avec la qualité croissante des scènes cinématiques sur PlayStation, un tel accessoire devenait presqu'indispensable, non ?

Prix conseillé : 199 francs
Golden Finger




Voici donc la mystérieuse Action Replay chinoise qui permet de lire les cinématiques de tous les jeux que nous avons essayés (FFVII, Chocobo Dungeon, Suikoden 2, Tales of Phantasia, Bust a Groove)

# Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

| | |
|---|---|
| Alliance Games | (Blois) |
| Amie | (Paris) |
| Console et Vous | (Grenoble) |
| Cyner J | (La Rochelle) |
| Fantasy Games | (Lyon) |
| Game Station | (Paris) |
| Loisirs Occasion | (Lyon) |
| Maxxi Games | (Paris) |
| Recycle Ware | (Paris) |
| Score Games | (Paris) |
| Score Mania | (St Germain) |
| Stock Games | (Nice) |
| Top Games | (Montpellier) |
| Videocaz' | (Clermont) |

## MOTO RACER PLATINUM



Oulala, pfiou ! On a bien failli ne rien mettre dans cet encart. Mais vous imaginez un encart tout noir comme ça sur le côté d'une page, franchement, ça craint. Heureusement, même dans les pires moments d'un bouclage les Dieux continuent d'être avec nous. Hé oui, l'info vient tout juste de tomber : Moto Racer, le titre phare de Delphine, intègrera dès le 26 mars la gamme Platinum ! C'est pas une bonne nouvelle ça, un super jeu de motos pour la modique somme de 149 francs ! Allez, on saute de joie !

# LES PRIX DE L'OCCASION

## PLAYSTATION

| | Prix 1* | Prix 2* |
|---|---|---|
| Final Fantasy VII | 170 | 190 |
| O.D.T | 225 | 225 |
| MediEvil | 250 | 250 |
| Future Cop LAPD | 200 | 225 |
| Tekken 3 | 225 | 250 |
| Wild Arms | 250 | 250 |
| FIFA 99 | 250 | 270 |
| Resident Evil 2 | 200 | 225 |
| Knockout Kings 99 | 225 | 250 |
| Tomb Raider III | 250 | 200 (!) |
| Rollcage | 270 | 270 |
| Tail Concerto | 225 | 225 |
| Tenchu | 240 | 250 |
| Crash Bandicoot 3 | 250 | 270 |

## SATURN

| | Prix 1* | Prix 2* |
|---|---|---|
| Riven | 150 | 150 |
| Deep Fear | 190 | 200 |
| World Wide Soccer 98 | 150 | 150 |
| Resident Evil | 150 | 150 |
| Shining Force 3 | 170 | 200 |

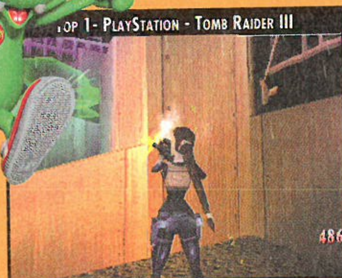
## NINTENDO 64

| | Prix 1* | Prix 2* |
|---|---|---|
| Zelda | 325 | 350 |
| WipEout 64 | 300 | 325 |
| F Zero-X | 275 | 300 |
| Turok 2 | 300 | 325 |
| Banjo-Kazooïe | 250 | 250 |
| Rogue Squadron | 320 | 350 |
| Yannick Noah All Star Tennis'99 | 290 | 270 (!) |
| Coupe du Monde 98 | 255 | 270 |
| GoldenEye 007 | 245 | 250 |
| Ten Eighty Snowboarding | 250 | 270 |

*Prix 1: Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons retiré le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.

*Prix 2: Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenêtres.

# Avec les magasins Score Games, les tops de l'okaz



Top 1- PlayStation - Tomb Raider III



Top 2- PlayStation - O.D.T

## Top Okaz PlayStation

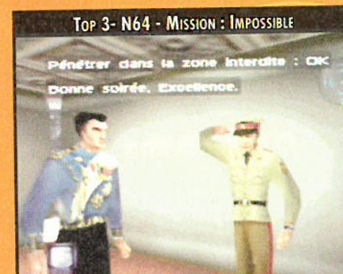
1. Tomb Raider III
2. O.D.T
3. Resident Evil 2
4. MediEvil
5. Tenchu
6. Gran Turismo
7. Formula One 97
8. World League Soccer
9. Tekken 2
10. V-Rally

## Top Okaz Nintendo 64

1. Super Mario 64
2. F1 Pole Position
3. Mission Impossible
4. Diddy Kong Racing
5. Star Wars Shadows
6. ISS 64
7. Lylat Wars
8. Extreme G
9. Wave Race 64
10. Turok 2



Top 2- N64 - F1 Pole Position




Top 3- N64 - Mission : Impossible

# Joypad mode d'emploi




**Après un déménagement épique, la rédaction en délire se retrouve dans un véritable palace. Un terrain fertile pour moult anecdotes...**

## Mercredi 18 janvier

**16h28**
Après avoir changé sans cesse d'avis sur Deep Freeze, Jean se fait dire par Greg qu'il est versatile, ce qu'il approuve totalement.

**16h29**
Jean à Greg : « Ça veut dire quoi, versatile ? »

**18h21**
Trazom arrive dans la salle console avec ces mots : « Chris, Elwood et Jean se barrent au ski. Ça va être chaud, on va être 4 pour faire le canard ce mois-ci. » Chris rigole, dans son coin. « Bon bouclage, les amis... »

## Jeudi 21 janvier

**14h52**
Greg montre aux autres testeurs les figurines de Metal Gear Solid. Tout le monde s'accorde à dire qu'elles sont géniales, dont Elwood qui émet son éternel : « C'est clair ». Après s'être passablement moqués de lui, Greg et Gollum lancent l'idée d'installer une tirelire dans laquelle Elwood devra mettre 1 franc à chaque fois qu'il dira « d'accord » ou « c'est clair ».

**15h01**
Kendy arrive avec un nouveau T-shirt top moulant et nous demande s'il ne fait pas trop efféminé. D'après Greg et Jean, ça fait plutôt techno. Céline, notre petite stagiaire, préférera ne rien dire dans un grand sourire qui en dit long. La parano commence pour Kendy, qui nous demandera tous les 1/4 d'heure si on est CERTAINS que cela ne fait pas efféminé.

**17h30**
Pour convaincre Kendy, Jean essaye le T-shirt. Les filles de la rédac trouvent qu'il fait vraiment trop go-go boy.

**17h32**
Greg essaye le T-shirt à son tour. Les filles de la rédac trouvent que, de dos, il ressemble à une fille avec ses cheveux longs.

**17h40**
Déprimé et vexé, Kendy se résigne à vendre son T-shirt neuf, pour 50 balles, à Greg qui l'offrira à une copine.

**20h12**
Greg dit très fort qu'il attend beaucoup de Power Stone. Réponse d'Elwood : « C'est clair ». 1 franc.

## Vendredi 22 janvier

**17h15**
En plein dans les cartons, RaHaN, Gollum et Greg regardent tristement Jean et Chris partir au ski... Snirf...

## Lundi 25 janvier

**20h15**
Greg, Bob (Joystick) et El Fredo (minitel) sont pris d'une vague de nostalgie et ne parviennent pas à se décider à rentrer chez eux. Ils passeront un bon moment à fantasmer sur les plans des nouveaux locaux et à se remémorer les bons souvenirs de Clichy comme de vieux gâteux.

## Jeudi 28 janvier

**14h12**
L'immeuble dans lequel nous avons emménagé se nomme Delta. Europa, le bâtiment principal où se trouve la cantine, est à quelques minutes de marche, ce qui énerve assez Kendy. Réponse stupide de Casque (Redac' chef adjoint de Joystick) : « Ben t'es pas au courant ? Ils vont construire un tunnel dans Levallois, entre nos deux immeubles ! »

**14h20**
Kendy vient joyeusement annoncer aux autres testeurs qu'il y aura bientôt un tunnel qui reliera les deux immeubles d'Hachette.

**15h33**
Kendy s'est ridiculisé devant toute la rédac et vient enfin de comprendre que c'était une blague. Il ne fera plus de bruit de la journée. Hin hin hin...

**17h07**
Souffrant d'une grosse faim, Kendy, qui ne connaît pas encore les environs, demande s'il n'y a pas un supermarché dans le coin. Greg lui dit alors qu'il y a un resto indien à côté, ce à quoi Kendy répondra : « Des indiens ? Mais c'est dégueu, ils doivent servir que des cactus, non ? »

## Vendredi 29 janvier

**13h15**
Jean, Chris et Elwood sont revenus du ski prématurément, à cause d'un temps particulièrement médiocre. Justice est faite. Jean se plaindra toute la journée. « C'est pas juste, j'avais un super board de 1m36 ultra-souple ! »

**14h12**
Sonia (maquettiste) installe un ficus dans le bureau de Traz. Ce dernier deviendra hystérique et insultera systématiquement tous ceux qui oseront frôler la moindre feuille de la plante.

**14h45**
Stef (correcteur photographique) est ultra-scandalisé à l'idée qu'on puisse trouver Sega Rally 2 DC fantastique. Ayant allumé son vieux PC 166, il nous appelle désespérément de son bureau : « Venez jouer au premier, il est vachement mieux, vous allez voir ! »

**15h36**
Jean, Greg et Kendy s'excitent comme des fous dans la nouvelle salle console qui est immense (50m²). Kendy commence à exécuter une toupie de smurf. L'une de ses chaussures s'envole et va percuter un poste de télévision. Rire général !

**16h22**
Kendy fait le pressing psychologique, en tournant autour d'Elwood et en susurrant : « C'est clair, d'accord ». Elwood tient bon.

## Jeudi 4 février

**12h24**
RaHaN a reçu un CD PC de doc sur Legacy of Kain 2, avec la séquence cinématique d'introduction. Il insiste pour qu'on vienne tous regarder.

**14h45**
Arrive Gollum. RaHaN l'interpelle pour qu'il vienne voir la vidéo et ne le lâchera plus.

**15h15**
Aujourd'hui, c'est l'inquisition. Traz ne supporte plus le bordel de la salle console et jette tout ce qui traîne !

**18h30**
Trazom tombe sur un Ok Podium que Greg avait laissé traîner sur le bureau d'Elwood. Hop, poubelle ! Greg, surnommé le bordélique, est dégoûté.

**19h22**
Trazom arrive dans la pièce, surexcité et annonçant que le bordel c'était fini, et qu'il allait nous dresser. Réponse de Kendy en plein Zelda Game Boy Couleur : « Ça va pas la tête ? » Traz se jette sur lui et l'étrangle. Kendy a failli mourir étouffé.

**19h44**
Jean revient de son voyage de presse au Mans où il est allé voir... Le Mans, jeu de courses d'Infogrames. Encore sous le choc, il nous explique qu'il a fait un tour de Ferrari 555 GT sur un circuit professionnel et qu'il s'est pris des G plein la tronche. « Et le pire, c'est que, maintenant, j'ai envie de passer mon permis. »

## Samedi 6 février

**22h31**
Jean et Gollum tombent sur un CD de démos de Joystick. Conscients que leurs nouveaux PC sont surpuissants, il leur vient l'idée d'installer la démo de Rogue Squadron pour comparer avec la N64.

**22h35**
Le PC plante et ne veut plus redémarrer. Kant (matos et réseau Joystick) arrive. Il engueule Jean et Gollum, en leur disant qu'il ne faut pas installer de jeu sur ces bécanes à 20 000 balles pièce. On n'avait jamais vu Gollum aussi petit. Tout petit. Microscopique même...

## Dimanche 7 février

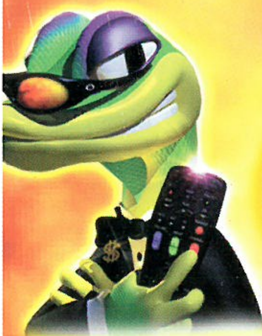
**15h45**
Greg se ramène avec Mario Party. Traz est super dubitatif devant le produit, alors que Jean marmonne un vague « Pff, Nintendo, gamin, pas évolué... »

**18h30**
Après deux heures acharnées de jeu, Traz et Jean sont toujours accrochés à leur manette...

**20h10**
Greg veut bien passer la commande de pizzas pour tous. Il prend la liste des commandes et commence à se plaindre violemment du manque de lisibilité de celle-ci. Gana (Joystick) et Traz lui lancent en coeur : « Bien sûr que c'est illisible, tu tiens la feuille à l'envers, abruti ! »

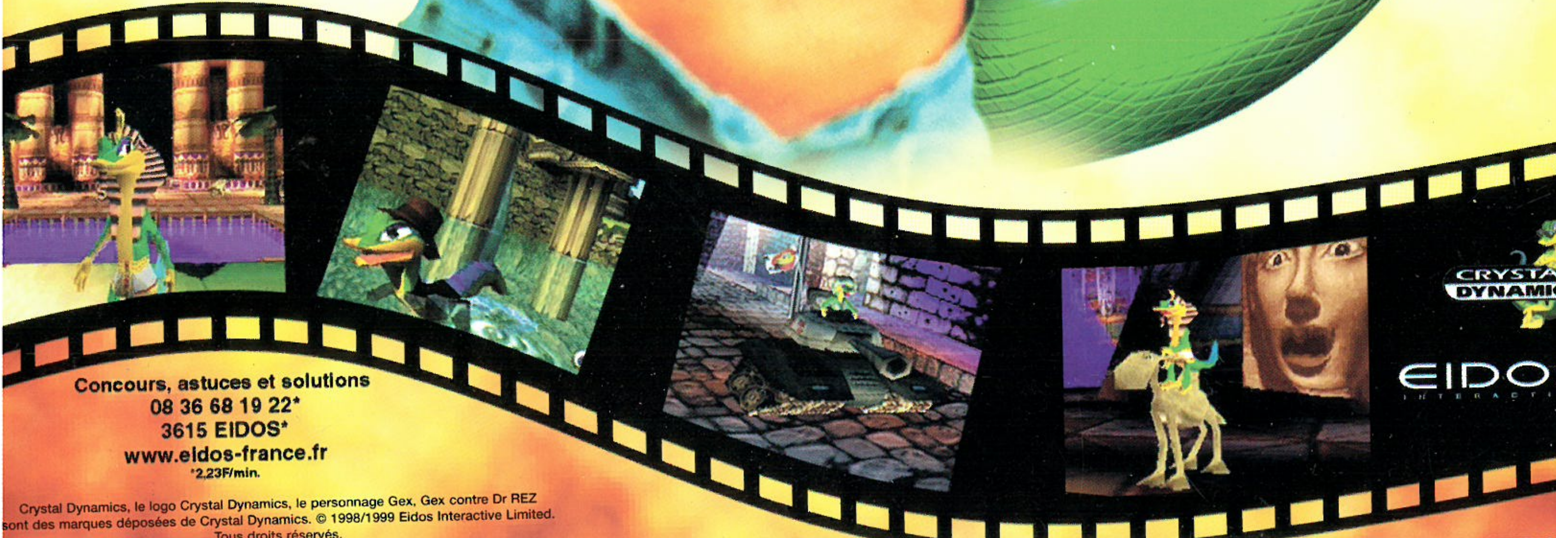
## Mardi 9 février

**17h25**
Jean masse le crâne de Kendy. Avachi dans son fauteuil, Gollum regarde et lâche d'un air somnolent « Ah la la, je ne fais que regarder les mains et, déjà, je me sens super relaxé ! »



# GEX™ Contre Dr REZ

**Pour sauver le monde il risque de fini en sac à main**




**Concours, astuces et solutions**
**08 36 68 19 22***
**3615 EIDOS***
**www.eidos-france.fr**
*2,23F/min.